

Prologue: The Iron Tower

Мой старый друг **Овейн**.

Или мне стоит звать тебя **Морвран**, именем, которое, я уверен, ты предпочтешь, чтобы я использовал?

Но ведь тогда это будет неискреннее.

Я знаю тебя, **Гламорган**, и я не забыл твоего имени.

И я знаю, что у тебя **Гевин**.

Да, я знаю и его имя.

Поздравляю.

Я надеюсь, что ты воспитаешь его как хорошего, добропорядочного члена общества.

Чем сильнее он будет, тем значимей станет тот момент, когда я **сломлю** его.

Как ты знаешь, я **не** люблю, когда мне переходят дорогу.

Но я не близорукий маньяк, брызжащий слюной от нетерпения мести.

Нет, у меня более далекоглядные планы.

Я терпелив.

Можешь не беспокоиться, даже это поражение я поверну в свою пользу.

Я так надеюсь, что ты поможешь мальчику.

И будь готов защищать его, когда придет мое время действовать.

Я надеюсь, что мне придется уничтожить тебя, чтобы забрать его **душу**.

Сделай мне **одолжение**, и встань у меня на пути, так чтобы я смог **насладиться** поводом.

А покамест до свиданья, **Овейн**.

Твой

Ангрбода

Да, зачем нам использовать ненастоящие имена?

Твой

Эйнар

P.S. Я знаю, ты все еще приносишь цветы на ее могилу.

И на могилы малышей, тоже.

Твое сентиментальное почтение к моей семье умиляет.

Я покажу тебе, как оставить их в покое.

Я так сделал.

Для этого нужна только готовность обьять необьятное.

Когда будешь готов - **дай мне знать.**

Мастер Аурем: "Не верь своей памяти. Настоящая сила сокрыта в мелочах, вещах, которые мы часто упускаем из виду, пока не возвращаемся к прошлому, всматриваясь в детали. Вот почему тебе следует записывать эти мелочи, даже если ты считаешь их бессмысленными. Ты вплетен в нити Судьбы, Арктос, но это не всегда очевидно даже тем, кто способен видеть. Только читая летопись времен начинаешь видеть Узор."

С чего начать?

Никогда раньше не вел дневник. Слишком много работы, понимаете ли. Что-то, что нужно делать каждый день, чтобы ни случилось, иначе начинаешь чувствовать себя виноватым. Конечно, именно поэтому они и сказали мне его завести и писать каждый день. Дисциплина, мол. Это то, чего мне не хватает. *Damn punk kid.*

"Магический" дневник, "отчет о моих магических открытиях".

Нормальная идея? Как ни странно это признавать, но да. Еще несколько месяцев назад она бы была совершенно ненормальной. Если б вы предложили мне это тогда, я бы рассмеялся вам в лицо и, наверное, стал бы планировать какой-нибудь изощренный прикол, который научил бы вас не приставать к кому ни попадя с хипповской чушью. Что я могу сказать? Я был молодой, глупый и Спящий. (Обращайте внимание на заглавные Буквы. Маги Постоянно Используют Заглавные Буквы.)

Итак, вот он. Дневник. Предполагается, что я пишу его исключительно для себя, и не буду никому показывать, но я знаю, что мастера Аурем и Потестас (зацените имена!) станут подглядывать, просто чтобы проверить мои успехи. Черт, кто их знает, может они смотрят прямо сейчас. Я не делал магию, позволяющую это проверить, а если начну, то они сразу закроют окно ясновиденья, до того, как я успею его увидеть. Так что, почтенные мастера, если вы сейчас читаете эти строки **ИДИТЕ ВЫ НАФИГ.**

Introduction

Материалист настаивает на фактах, на истории, на силе обстоятельств и животных желаниях человека. Идеалист же - на силе Мысли и Воли, на вдохновении, на чуде...

— Ральф Уолдо Эмерсон, «Трансценденталист»

Магия - мечта каждого, которой, казалось бы, не обладает никто. Власть творить что-то из ничего, превращать людей в лягушек, проклинать врагов и их потомков, призывать с небес молнии и разрушать города — такой силой волшебники обладают в сказках, легендах и эпическом фэнтези. Однако эти истории привлекают нас не просто показанным в них могуществом. Волшебники очаровывают нас и другим: жадой могущества, *сдерживаемой мудростью*. Чудовища и демоны обладают необыкновенной силой, но и скованы строгими правилами и проклятиями. Сила же магов в том, чтобы знать когда и как применять силу. Хотя это и может быть ограничением, но — ограничением, наложенным самим магом и олицетворяющим редкую в этом мире дисциплину.

Маг: Пробуждение — игра о подобных магах, и тех испытаниях и искушениях, которые встречаются им на пути просветления и самодисциплины. Соблазн власти постоянно угрожает увести их прочь с дороги мудрости. Маг — человек, который Пробудился, и чья душа была освобождена от древнего проклятия, висящего над человеческим родом. Души большинства людей спят, не догадываясь о том подлинном могуществе, которое могло бы дать им власть над реальностью. Истина была сокрыта от них много веков тому назад, и все, что они знают — ложь. Но маги могут видеть сквозь эту ложь, осуществляя данное человечеству с рождения право: Магию.

Мир современной магии

Маги живут здесь и сейчас, в этом мире, рядом с нами. Хотя их общество и напоминает средневековое государство, расколотое на разобщенные регионы, едва поддерживающие друг с другом связь, сами они, как и большинство современных людей, путешествуют и пользуются мобильными и интернетом. Но они живут в мире тайн, где секреты — лучшая валюта. Разногласия между учителем и учеником, мастером и адептом, стают расколами, так как подмастерья обвиняют мастеров в сокрытии необходимых знаний, и мастера объявляют большинство подмастерий недостойным их. Когда маг больше не может работать со своим ментором, он уходит на поиск своего санктума (святая святых) и кабала, группы магов, которым он может доверить свои секреты — по крайней мере, в теории. На практике, кабалы могут быть спорящими и злословящими группами, сражающимися за ту самую старую тему — владение секретами.

Маги покидают свои санктумы только по необходимости: в поисках магической силы или новых секретов, или чтобы заключить редкий (и, обычно, временный) союз с другим магом, у которого есть что-то, что им нужно. Для их исследований может быть открыт весь духовный мир, но маги обычно видят мало нашего мира за пределами собственноручно выбранных областей.

Человечество в целом несведуще об этом оккультном подполье. Колдуны и ведьмы живут рядом с нами и время от времени заходят в те же магазины, что и мы, но общество не ведает этой удивительной истины. Даже если существование магов станет известно, большинство людей не поверит в это, а те, кто поверят, увидят в этом причину для тревоги и страха, а не удивления и благоговения. Магия действует в мире, но большинство людей отрицают это.

Высокая магия

Маг представляет видение магии чем-то отличное от изображаемого в большинстве оккультной

литературы, хотя и включает в себя множество знаменитых оккультных элементов. **Маг** прислушивается к историям о высокой магии, мифическим рассказам о волшебной мощи и невероятном высокомерии, но происходит здесь и сейчас, а не в какой-то далекой Небыляндии. Вместо представлений о персонаже как практикующем известные магические практики, такие как вуду, кабализм и герметизм, таоистский экзорцизм или любое количество других форм, Маг постулирует смертного, который стал осведомлен о более реальном мире, чем тот, в котором живем мы, тот, из которого мы все однажды пришли. Этот Пробужденный смертный исполняет магию, соединяясь с невидимым миром. Все магические практики, названные выше — подсказка, или, в некоторых случаях, речь о существовании высших сфер, но ни одна из них полностью не подготовит магия к встрече с ними. Для этого он должен пройти путями абсолютной Тайны, войти в реальность, неизвестную мирским оккультным традициям, но дополняющую и вскрывающую фрагментарность знания.

Персонажи в **Mare** — не стереотипные одинокие старые мужчины или женщины, живущие в далеких башнях, как думает большинство людей. Персонажи в этом сеттинге формируются в кабалы, группы магов, признающих необходимость совместной работы, так как лишь немногие из Пробужденных смогут овладеть всеми Мистериями Арканы. Группа может совместить своими магические ресурсы и знания для таких достижений, на которые одному магу, работая в одиночку, потребуются десятилетия. Но работать вместе не просто — каждый маг стремится иметь собственные идеи о том, как все должно работать. Маги привыкли находить свой путь в реальности, и считают сложным подстраиваться под ожидания других. Результат — обычно склочное существование, в котором каждый ревниво скрывает плоды своих усилий и исследований от других, пока открытие их не станет абсолютно необходимо. Для такой паранойи есть веская причина, так как маги многократно открывали к своему сожалению, что секреты должны зарабатывать, а не отдаваться просто так. Изучение магии требует разгадывать загадки и отвечать на непостижимые вопросы. В Мире Тьмы знание — реальная сила.

Вековая мечта о силе

Хотя, наверное, и есть маги, которые проводят дни, созерцая свои пупы и потрясающие тайны вселенной, большинство магов находятся в гуще событий, всегда в эпицентре очередного ключевого события. Они не просто размышляют, они *действуют* — творя магию.

Маги — среди тайных сильных мира сего. Их действия затрагивают курс самой реальности — к худу ли, к добру. И все же, они действуют незримо. Их влияние невидимо для Спящих, простых людей, окутанных своим проклятием, и слепых к истине. Хуже того, если Спящий увидит даже проблеск истины, это запятнает колдовство мага, и тем больше будет опасность того, что случится ужасная ошибка — произойдет Парадокс, меняющий реальность вопреки намерениям мага.

Магия — это не цель, а средство. Цель — достичь Божественного Царства — высшей реальности, являющейся источником магии — так, чтобы ограничения Падшего царства — этого мира — никогда больше не досаждали магу. Впрочем, мелочность свойственна не только простым смертным, но и просвещенным. Многие маги считают, что соперничают друг с другом, как будто количество свободных билетов на небо ограничено. Лишь немногие обладают достаточно широтой взглядов, чтобы осознавать, что только если маги направит свои силы на несколько фронтов, любой индивид сохранит шанс на возвышение.

Маги сражаются со своими предназначениями. Они делают это не на какой-то космической шахматной доске, но на улицах, которые называют домом. Путешествия в Царство Тени, домен духов, отделенный от материального мира невидимым барьером, может предоставить озарения и силу — и намеки на истинных врагов Пробужденных, — но эти инструменты нужно еще и вернуть домой, чтобы использовать. Есть разные степени угрозы, от соседствующих магов до легендарных Екзархов в их космических дворцах (легендарные маги, которые, говорят, контролируют реальность и пытаются

предотвратить Пробуждения, побуждающие Спящих).

Настойчивые соперники всех магов — Провидцы Тронов, маги из тайного ордена, стремящегося установить контроль над миром во имя Экзархов. Провидцы не «владеют» и не управляют правительствами, но их агенты определенно влиятельны в бюрократических офисах, ускоряя или замедляя механизмы правительства.

Над провидцами находятся Экзархи — волшебники, которые, согласно древнему мифу, возвысились до Божественного Царства и вписали свои собственные эксклюзивные и эгоистичные видения в Гобелен (целостность реальности), и которые до сих пор определяют, скрытые от взгляда, направление знаний и целей простых смертных, включая Пробужденных. Эти тайные мастера и смертельные архонты, говорят, манипулируют событиями путями, незримыми даже Пробужденным. Только истинно мудрые могут разглядеть тень их руки за событиями и поэтому работают, чтобы воспрепятствовать им.

Не все еще полностью отдано этим скрытым силам, и говорят, что Оракулы работают против Экзархов на том же космическом уровне. Как и Экзархи, эти маги возвысились, но вместо правления над созиданием они развязали партизанскую войну против фальшивых правителей, надеясь, что однажды Пробудится достаточно смертных, чтобы повернуть события и выиграть сражение. Не все маги верят в существование Экзархов и Оракулов, но легенды о подъеме этих могучих магов и узурпации над Гобеленом побуждают многих на собственные поиски силы.

Тема: Власть развращает

В магии есть опасность. Переплетение Гобелена творения может раздуть эго и поглотить мага в гордыне. Когда он получает больше власти — контроля над реальностью через творение заклинаний увеличивающегося контроля и сложности — он рискует потерять связь со своей собственной смертной природой, забыть ограничения разума, тела и души. Некоторые маги становятся черствыми, мало заботясь, если их магия оказала ненамеренные воздействия на невинных посторонних. Другие не видят смысла сдерживать свои могучие воли, и используют заклинания даже для самых банальных и повседневных задач, которые, как говорят мудрые, следует выполнять без отсылок к Божественной силе.

Бездна, отделяющая мир, который мы знаем, от высшего мира, по слухам, становится больше с каждым неверным использованием магии. Каждый раз, когда маг вызывает Парадокс из-за ошибочного творения заклинаний, миры отдаляются друг от друга, и все меньше и меньше душ Пробуждаются. Один тайный орден, Стражи Завесы, осуществляет полицейские функции в обществе магов, наказывая тех, кто считается нарушившим законы тишины и секретности, нанося вред самой вселенной своими эгоистичными практиками.

Сохранять баланс силы с мудростью — не просто, как можно представить, для кого-либо с силой обращать свои желания в жизнь. Помимо утверждаемых метафизических последствий неправильного использования силы, есть и более прозаические — все ненавидят дураков. Маг, неспособный контролировать собственную волю, быстро обнаружит себя как минимум изгоем или убитым магией другого мага, если не избежал появления врагов.

Настроение: Древняя тайна

Истинная природа реальности — загадка, которая всегда за пределами решения. Всевозможные оккультные обществ имеют на этот счет свои взгляды, но доказательств нет ни у кого. В конечном итоге всегда побеждает Тайна.

Mage: The Awakening Rulebook

Космическая Тайна имеет мощное влияние на умы Пробужденных. Их влечет ее поиск и решение, даже если решение одного аспекта лишь поднимает еще тысячу неотвеченных вопросов. Это настроение — более метафизический вариант темы Мира Тьмы, в целом — темная, тайная конспирация, манящая тех, кто знает. Вместе того, чтобы быть темой **Maga**, это — его настроение: пропитывающая атмосфера шифров, секретов и неясно вырисовывающихся космических откровений.

Lexicon

Этер

Божественное царство, где Правящие Арканы — Силы и Суть. Маги, идущие по пути Обримос, заявляют права на Сторожевую Башню в этом Царстве.

Бездна

Разлом между Божественным Царством и Падшим Миром, по слухам, растущий с каждым Парадоксом.

Акантус

Маг, чей путь ведет в Аркадию. Акантус выражены картой Таро «Дурак».

Адамантиновая Стрела

Тайный орден, ведущий начало из Атлантиды. Они были войнами и солдатами Города Пробужденных.

Адепт

Маг, достигший четвертой ступени (4 точки) познания в Аркане.

Аномалия

Парадокс, в котором ближайшая местность вокруг колдующего заражена негативным сверхъестественным эффектом, чаще всего — наложением Божественного Царства.

Подмастерье

Маг, достигший второй ступени (2 точки) познания в Аркане.

Аркадия

Божественное Царство, где правящие Арканы — Судьба и Время. Маги, идущие по пути Акантуса, заявляют права на Сторожевую Башню в этом Царстве.

Аркана

Секретное учение о Тайнах. Аркана — это 10 элементарных принципов или субстанций, из которых, согласно верованиям, состоит Гобелен Творения. Нити Моделей сделаны из Аркан. Познания мага в Аркане — это механизм, с помощью которого он низводит законы высших царств (его Гносис представляет его связь с этим царством).

Архимастер

Маг, который достиг сомнительной шестой ступени (6 точки) или выше в познании Арканы.

Арс Мистериорум

Магия, «Искусство тайн».

Астральная сфера

Внутренний ландшафт Пробужденной души. Там — три слоя: персональный (индивидуальный) план сна (Онейрос), коллективный план сна (Теменос) и мировая душа (Сонное время). Астральная сфера населена сущностями, представляющими аспекты индивидуального и коллективного сознания мага.

Атлантида

В мифологии магов, Атлантида была Городом Пробужденных, доисторическим народом-государством, который впервые кодифицировал Арс Мистериорум. 4 тайных ордена утверждают, что продолжают её наследие.

Свершение

Сила, полученная с помощью изменения души путем Наследия, специальных тайных учений от ментора к студенту.

Бедлам

Парадокс, в котором колдующий страдает от психических расстройств, ухудшенных восприимчивостью к конкретной магии. В некоторых случаях, расстройства могут быть заразными, затрагивая одного или нескольких других магов.

Заклеймение

Парадокс, в котором колдующему нанесены сверхъестественные физические уродства.

Кабал

Формальная группа магов, иногда формирующаяся вокруг символической темы.

Mage: The Awakening Rulebook

Консилиум

Высший политический орган Пробужденных в регионе. Консулы из разных местных кабалов служат, принимая коллективные решения по мере необходимости, затрагивающей Пробужденных в целом, направляемые Иерархом.

Консул

Член Консилиума. Обычно не больше пяти, включая Иерарха.

Смерть

Аркана, управляющая тьмой, разложением, эктоплазмой, истощением, призраками и кражами душ.

Владение

Место, напитанное Божественной силой через один или несколько камней душ. Вульгарная магия, сотворенная во Владении, считается скрытной, если только не наблюдается одним или большим количеством Спящих.

Неверие

Сила Спящей души отрицать существование магии (заставляющая Спящих забывать или неправильно вспоминать то, что они видели) и выводить из строя вульгарные заклинания, настойчиво попадающие под взор Спящего.

Ученик

Маг, который достиг третьей ступени (3 точки) в познании Арканы.

Эфемора

Духовная субстанция, то, из чего сделаны призраки. Сущности и объекты в Сумраке сделаны из Эфемеры, так же, как и все в Царстве Тени.

Экзарх

Мифический архимаг, обитающий в Божественном Царстве, один из победителей Атлантической Божественной Войны. Экзархам противостоят Оракулы.

Падший Мир

Прозаический мир — этот мир, включая материальное царство и Царство Тени.

Фамильяр

Дух-помощник мага, мистически привязанный к его душе через использование магии Духа. Из фамильяров получают прекрасные шпионы для магов, способных творить следящие заклинания и симпатическую магию.

Судьба

Аркана, управляющая благословениями, проклятиями, судьбой, удачей, клятвами и вероятностями.

Последний Ключ

Легендарное состояние понимания, в котором маг откроет Тайны и сможет возвыситься до Божественного Царства.

Силы

Аркана, управляющая электричеством, гравитацией, кинетической энергией, светом, физикой, радиацией, звуком и погодой.

Свободный совет

Тайный орден, который был официально создан в начале 20 века. Он гордо отрицает связи с Атлантидой и стремится модернизировать ремесло магов.

Строй

Барьер между материальным царством и Царством Тени. Сила Строя варьируется в конкретных местах, и даже полностью исчезает на Грани.

Гейс

Могущественное заклинание Судьбы, которое заставляет его цель выполнить определенное деяние или достичь конкретной цели. От древнеирландского слова «табу».

Гносис

Понимание магом Божественного Царства. Это не столько сознательное понимание, сколько инстинктивное. Это — суть Пробудившегося сознания мага, средство, с помощью которого он может соприкоснуться с высшим царством (его познания Арканы представляют механизм, с

Mage: The Awakening Rulebook

помощью которого он нисводит законы высшего царства).

Гозтийский

Прилагательное, описывающее демонов внутри Астральной сферы.

Стражи Покрова

Тайный орден с корнями в Атлантиде. Они были шпионами и тайной полицией Города Пробужденных.

Святая земля

Место, которое собирает и/или генерирует Ману.

Разрушение

Парадокс, в котором колдующий теряет контроль над своим заклинанием, заставляя его воздействовать на случайные цели, и в некоторых случаях изменяя эффект заклинания.

Герольд

Официальный пост в Консилиуме, представляющий мага-дипломата. Герольды обычно посылаются вестниками или послами к членам кабалов и другим Консилиумам.

Иерарх

Лидер Консилиума, обычно один из самых могущественных и влиятельных магов в регионе.

Высокое наречие

Атлантический язык, вплетенный в сам Гобелен так, чтобы утверждения, сделанные на этом языке, могли изменять реальность. Верят, что это так, потому что он был родным языком Экзархов и Оракулов, и их власть в Божественном Царстве дает их языку власть над Павшим Миром. Хотя и слабо понимаемый современными магами, он может быть использован для повышения магической эффективности. Спящие умы неспособны воспринимать этот язык, поэтому они слышат его как шум или иноязычное бормотание.

Спесь

Действие или состояние разума, которое уводит мага от пути Мудрости (то есть, заставляет страдать от уменьшения Мудрости).

Имаго

Образ заклинания во внутреннем взоре колдующего.

Империиум Мистериорум

Суверенность Тайн.

Посвященный

Маг, который достиг первой ступени (1 точки) познания Арканы.

Незримая Истина

Осведомленность и знание о сверхъестественном мире, в особенности — о Божественном Царстве и Тайнах. В основном используется как антоним к Лжи.

Наследие

Мистическое учение об изменении Пробужденной души. Наследия не могут быть изучены из книг, но должны передаваться от ментора к студенту. Наследия позволяют магу получать Свершения.

Лекс Магикус

Свод законов, касающихся магии и Пробужденного сообщества. Предполагается, что каждый кабал регулирует себя в границах этого закона, и Консилиум может навязать закон, когда кабал не чтит его или вступает в конфликт с другим кабалом или магом.

Ложь

Мир Спящих, игнорирующий магию и сверхъестественное. Соответственно, это относится к состоянию игнорирования Тайн, на контрасте с Незримой Истиной. Так же, любая сила, пытающаяся скрыть Истину (к примеру, махинации Экзархов).

Жизнь

Аркана, управляющая болезнями, эволюцией, лечением, метаморфозами и жизненной энергией.

Магические инструменты

Предметы, которые маг использует для предотвращения Прадокса, когда творит заклинания. Предметы могут быть выбраны из списков Пути или ордена мага.

Mage: The Awakening Rulebook

Мана

Магическая энергия. Форма «прима матэриа» (Сути), Мана ассоциируется с «водой» или «жидким» состоянием этой магической субстанции, в сравнении с чашей, «твердью» или «твердым» состоянием.

Мастер

Маг, который достиг пятой ступени (5 точки) познания в Аркане.

Манифестация

Парадокс, в котором создания из Бездны проявляются по соседству с колдующим.

Мастигос

Маг, чей Путь ведет в Пандемониум. Мастигос выражены картой таро «Дьявол»

Материальное царство

Физическая часть Падшего мира, единственная сфера существования, известная Спящим.

Материя

Аркана, управляющая алхимией, элементом воздуха, элементом земли, элементом воды, формой и трансмутацией.

Разум

Аркана, управляющая коммуникациями, галлюцинациями, ментальными проекциями, контролем разума и телепатией.

Морос

Маг, чей Путь ведет в Стигию. Морос выражены картой таро «Смерть»

Тайны

Пути магии, особенно относительно того, как искусство и занятия магией могут безопасно возвысить душу, минуя Бездну.

Мистериум

Тайный орден с корнями в Атлантиде. Они были учеными и исследователями Города Пробужденных.

Обримос

Маг, чей путь ведет в Этер. Обримос выражены картой таро «Сила»

Онейрос

Персональный план сна мага внутри Астральной сферы.

Оракул

Мифический архимаг, находящийся в Божественном царстве, один из сохранивших верность идеалам Атлантиды в Божественной войне. Оракулам противостоят Экзархи.

Орден

Формальная организация магов, пытающаяся культивировать Арс Мистериорум среди своих членов и распространять свои цели на других магов.

Пандемониум

Божественное царство, где правят Арканы Разума и Пространства. Маги, идущие по пути Мастигос, заявляют о владении Сторожевой Башней в этом царстве.

Парадокс

Временный разрыв реальности, вызванный неверным применением магии. Есть пять типов Парадокса: Аномалия, Бедлам, Заклеймление, Разрушение и Манифестация.

Путь

Персональная связь мага со Сторожевой Башней, с помощью которой он может творить заклинания.

Узор

Мистическое «тело» личности, места или вещи, описывающее Арканы, из которых оно состоит.

Пентакль

Неслаженный альянс четырех Атлантических магических орденов (Адамантиновой Стрелы, Стражей Покрова, Мистериума и Серебряной Лестницы) и ордена Свободного Совета. Этот термин также относится к Консилиуму, в котором участвуют все пять орденов.

Практика Познания

Mage: The Awakening Rulebook

Свод знаний, ассоциирующийся с первой ступенью (1 точкой) Арканы, описывающий, как маг может получить тайное знание и понимание феномена в пределах сферы Арканы.

Практика Принуждения

Свод знаний, ассоциирующийся с первой ступенью (1 точкой) Арканы, описывающий, как маг может мистически подтолкнуть события или цели в перелах сферы Арканы к желаемому исходу.

Практика Низведения

Свод знаний, ассоциирующийся с третьей ступенью (3 точкой) Арканы, описывающий, как маг может мистически навредить цели.

Практика Сотворения

Свод знаний, ассоциирующийся с пятой ступенью (5 точкой) Арканы, описывающий, как маг может мистически создать феномен в пределах сферы Арканы из ничего.

Практика Изменения

Свод знаний, ассоциирующийся с четвертой ступенью (4 точкой) Арканы, описывающий, как маг может значительно трансформировать цели.

Практика Совершенствования

Свод знаний, ассоциирующийся с третьей ступенью (3 точкой) Арканы, описывающий, как маг может мистически поддержать или улучшить цели.

Практика Управления

Свод знаний, ассоциирующийся со второй ступенью (2 точкой) Арканы, описывающий, как маг может мистически командовать или контролировать цели.

Практика Охранение

Свод знаний, ассоциирующийся со второй ступенью (2 точкой) Арканы, описывающий, как маг может мистически защищать цели.

Практика Уничтожения

Свод знаний, ассоциирующийся с пятой ступенью (5 точкой) Арканы, описывающий, как маг может мистически уничтожить цель или феномен в пределах сферы Арканы.

Практика Ослабления

Свод знаний, ассоциирующийся с четвертой ступенью (4 точкой) Арканы, описывающий, как маг может смертельно ранить или ухудшить цели.

Практика Раскрытия

Свод знаний, ассоциирующийся с первой ступенью (1 точкой) Арканы, описывающий, как маг может мистически прозреть феномен в пределах сферы Арканы.

Практика Сокрытия

Свод знаний, ассоциирующийся со второй ступенью (2 точкой) Арканы, описывающий, как маг может мистически скрыть феномен в пределах сферы Арканы.

Практика Вплетения

Свод знаний, ассоциирующийся с третьей ступенью (3 точкой) Арканы, описывающий, как маг может мистически изменить цели.

Первозданные пустоши

Божественное Царство, где правят Арканы Жизни и Духа. Маги, идущие по пути Тирсиса, заявляют о владении Сторожевой Башней в этом царстве.

Прима Матэриа

Божественная субстанция, так же называемая Сутью. В падшем мире прима матэриа известна в двух состояниях — Маны и чаши.

Суть

Аркана, управляющая Святынями, иллюзиями, магическим наполнением, Маной, резонансом и чашами.

Провост

Официальная должность в Консилиуме, представляющая мага-пристава. Провост исполняет задания, связанные с проверками исполнения решений Консилиума теми, на кого они наложены.

Неподвижность

Mage: The Awakening Rulebook

Проклятие, удерживающее большинство душ от Пробуждения, закрывающее глаза людей на правду реальности и наставляющее их на Ложь.

Часовой

Официальная должность в Консилиуме, представляющая мага-полицейского. Часовые отвечают за военные и боевые задачи Консилиума.

Святыня

Место, где маг или кабал осуществляют магические изучения или практикует Арс Мистериорум.

Селестус

«Проклятый» Маг, чья душа заражена Бездной или отдана в залог сущности из Бездны. Селестус создаются на пути Наследия.

Царство Тени

Духовная или эфемерная часть Падшего Мира, отделенная от материального мира Строем.

Серебряная лестница

Тайный орден с корнями в Атлантиде. Они были визирями и жрецами Города Пробужденных.

Спящий

Смертный, который не Пробудился — большинство человеческих существ в современном мире. Спящие страдают от Неподвижности и Неверия, и усиливают шансы Парадокса, когда наблюдают вульгарную или невероятную магию.

Сноходец

Смертный, который не Пробудился, но который не страдает от Неподвижности и Неверия, и который не усиливает шансы Парадокса, когда наблюдает вульгарную или невероятную магию.

Душа

Важнейшее ядро человеческого существа, иная форма разума или сознания и духа (тонкого тела). Пробуждается и стремится достичь Божественного Царства именно Душа.

Камень души

Физическая часть души мага, добровольно созданная за счет собственного магического потенциала, но образующая необходимое условие для создания Владения.

Пространство

Аркана, управляющая заговорами, наблюдением, симпатической магией, телепортацией и оберегами.

Дух

Аркана, управляющая экзорцизмом, Строем, Царством Тени, возвращением душ и духами.

Божественное Царство

Царство внутри Божественной Сферы. Маги знают пять таких царств, потому что в них расположены Сторожевые Башни.

Божественная Сфера

Высшая реальность, которая была отрезана созданием Бездны в Божественной Войне Атлантов. Она — источник магии, и, по верованиям, является истинным домом всех душ.

Стигия

Божественное Царство, где правят Арканы Смерти и Материи. Маги, идущие по пути Морос, заявляют о владении Сторожевой башней в этом царстве.

Гобелен

Метафора всего Сущего, созданного из множества отдельных Узоров.

Чаша

Магическая субстанция. Форма прима матэриа (Сути), чаша связана с «землей» и «твердым» состоянием этой субстанции. Может быть разбита или расплавлена до состояния Маны.

Теменос

План коллективной души внутри Астральной Сферы, связанный с Юнговский концептом коллективного бессознательного.

Териоморф

Существо со способностью менять форму по собственному желанию (к примеру, оборотень), как отдельный термин, отличающийся от тех, кто использует магию для смены формы.

Невольник

Маг, чей камень души перешел во владение другого мага. Есть древние обычаи, определяющие, какие права имеет владетель, обычно включающие только три услуги или задания, которые он может спросить с истинного владельца камня души, прежде чем будет обязан этот камень вернуть.

Тирсис

Маг, чей путь ведет в Первозданную Пустошь. Тирсис отображен картой таро «Луна»

Время

Аркана, управляющая прорицаниями, пророчествами и ускорением/замедлением времени.

Сумрак

Состояние существования в материальном мире для большинства эфемерных существ, находящихся на материальной стороне Строя, включая призраков и духов. Существа и объекты в сумраке нельзя увидеть и потрогать без соответствующих заклинаний.

Нежить

Однажды жившие создания, которые продолжили свое существование после смерти в оживленной форме. Включают призраков, зомби и вампиров.

Покров

Свод обычаев, используемый для сохранения Тайн от тех, кто не сможет использовать их, включая Спящих.

Разрыв

Место, где Строй не имеет силы, так что сущности могут проходить в материальный мир и Царство Тени без необходимости в магии.

Охранный знак

Заклинание Пространства, формирует барьер против магии Пространства, включая симпатические заклинания и наблюдение. Некоторые обереги называются «Изгнанием» и действуют как барьер против конкретных классов вещей и предметов.

Сторожевая Башня

Таинственное строение в Божественных царствах, возведенная Атлантическими королями или Оракулами для противостояния Экзархам и восстановления магии в Падшем Мире после создания Бездны.

Воля

Сила намерения, которую кто-либо может привлечь для достижения цели. Для магов это имеет дополнительное значение «магической воли» — намерения изменить реальность с помощью магии.

Волеборец

Кто-то, кто борется своей волей с реальностью.

Мудрость

Качество понимания, которым обладает маг, о правильном балансе магического и повседневного. Мудрость трудно достичь и сохранить, когда практикуешь Арс Мистериорум, но это стоит тех усилий, так как многие маги считают, что только мудрый способен достичь Последнего Ключа к Тайнам.

Охотник на ведьм

Смертный, ищущий магов и пытающийся уничтожить или контролировать их.

Arcanus Mundus

Введение

Нам нравится верить, что мы - думающие, разумные существа, осведомленные об окружающем мире куда лучше, чем это возможно для любого животного. Мы дурачим себя. Как говорили мистики забытых культур из незапамятных времен, мы - лишь спящие, которым снится, что они бодрствуют. Если это - правда, то реальность - не такая, как мы о ней думаем. Мы видим только часть жизни, которая проходит сквозь наши сны. Где-то там - величайший мир, полный вещей невиданных, таких, которые нам даже не снились. Чтобы узнать это, нужно всего лишь Пробудиться. Это то, что делает маг - он Пробуждается и начинает сознательно выводить в мир из своей мечты новые вещи.

Мифическая история

Море веков темнеет, как только кто-то приближается к далекому прошлому. Руины, артефакты, наскальная живопись - все эти свидетельства истории рассказывают лишь часть истории. Даже мастера магии не могут заглянуть за завесу времени достаточно далеко, чтобы увидеть то, что происходило на самом деле. Магические ордены имеют свои мифологии о том, как все начиналось, легенды о падении цивилизации и войне за трон реальности. Имен у этой цивилизации много, большая их часть потеряна в веках, но даже Спящие знают одно из них, и ищут доказательства истинности Атлантиды.

Остров Магов

Многие годы в неисчислимо далеком прошлом смертные страдали от происков монстров, их тела захватывали духами, были дичью кровожадных ревенантов. Смертные в те времена догматически держались вызванных страхом суеверных обычаев, что единственно давало им возможность держать в узде слабых духов и ублажать сильных. Окруженные более сильными созданиями, истребляемые рысущими зверьми каждый раз, когда переселялись на территории, границы которых не были способны даже заметить, смертные поняли, что почти невозможно и возвыситься над необходимостью выживания, и даже вообразить жизнь без страха. Тогда пришли драконьи сны. Некоторым смертным, разбросанным по всему миру, начали сниться сны об острове, одиноком и продуваемом всеми ветрами куске земли посреди океана, вдали от всех известных побережий. Шпиль вырастал посреди острова, указывая на полярную звезду; спящим казалось, что это - вершина мира, шпиль, на котором крутится шар небес. И на этом шпиле, на самой его вершине, гнездились драконы. В этих снах великие легендарные ящеры взмывали в небо, один за одним, кружили вокруг шпиля, били мощными кожаными крыльями, и направлялись к недостижимому горизонту, к местам, которые ни один спящий не мог себе представить. Никаких других существ не было на этом острове и никакие духи здесь не охотились; ни одна тварь не осмеливалась приблизиться к логову драконов. С развитием сна, спящие начали понимать, что драконы никогда не вернуться. Каждую ночь очередной дракон улетал, и оставшихся становилось все меньше и меньше.

Наконец, последний дракон взлетел и устремился прочь, на запад, и никогда больше его не видели. Сон продолжал приходить, но теперь остров был пуст; никакого движения. Многие ночи спящие видели остров, заброшенный и покинутый, и знали, что он ждет их. Остров звал их, зазывал, искал новых обитателей. Следуя за сновидцами, маленькие группы смертных направились к морю из разных земель, и каждый следовал за посланными ему во сне видениями. Они искали остров, на котором, вдали от земель хищников, они знали, что будут свободны для создания собственной судьбы без страха перед ночью. Они пришли на остров, следуя за полярной звездой, и увидели, что он был точно такой же, как и во снах. Смертные из многих земель, говорящие на многих языках и следующие разным обычаям, собрались вместе, и в молчаливом согласии осели, в мире без конфликтов, от

которых каждый из них уходил. И все равно они видели сны. Остров посылал им новые видения, и показывал, как они могут научиться управлять странными видениями, поселившимися в их головах. Они начали практики под названием хисэя, "неподвижность", "инкубация", в которых они уединялись в темных пещерах и их тела входили в глубокий сон, а разумы - путешествовали к далеким астральным царствам, недоступным остальным смертным.

Там они встретили Других, даймонов (благожелательных сверхъестественных существ, вроде духов падших героев) их собственных душ, скрытых двойников души каждого путешественника. Эти судьи бросили вызов - доказать свое право прийти на астральные тропы к Высшим Царствам, и устроили ряд проверок. Многие пали и были посланы назад в свои тела в грусти, неспособные более путешествовать во снах. Но некоторые - преуспели. Эти немногие вернулись с воссиявшими душами, залитые небесным огнем. Они могли видеть в Царства Незримые и познавать секреты работы с Сотворенным, принципы и субстанции, из которых вышло все существующее. Посредством чувственной связи их далеко ушедшие души были связаны с Высшими Царствами, и знания, почерпнутые из царств зримых и незримых им позволили нисводить пути небес, высшие принципы, властвующие над низшими царствами материи и духа. Они претворяли в жизнь любые мысли, облакали воображаемое в плоть и материал. Они открыли магию.

Гробница Дракона

Это было так, буд-то бы все смертные спали. Только сновидцы острова драконов, вернувшиеся с победой из астральный путешествий Пробудились. Маги видели сны с открытыми глазами. Они размышляли о том, почему именно они из всех смертных получили этот дар. Получалось, что только на их острове беглецов, внутри глубоких пещер, освобожденные от тенет чувств, их души смогли отдалиться от телесных оков и коснутся астральных звезд. Но смертные жили в пещерах и до этого, и уходили от мира в глубоких медитациях, и все равно никто не Пробудился. Маги предположили, что остров сам по себе имеет мистических свойства. Не он ли был обиталищем драконом, созданий небесного огня? Не он ли вел их сквозь сны? Не он ли звал тех, кто ответил? Исследуя глубочайшие пещеры своим новообретенным зрением, они нашли неземной огромный кристалл, по форме напоминающий кости. Некоторые верили, что нашли кости мертвого дракона. Сила, заключенная в кристаллах, манила чувствительные души смертных как огонь - мотыльков. Это ли было секретом силы острова? Кристалл, отражающий Высшую энергию? Они назвали пещеры Гробницей Дракона и построили поверх них город. Позже маги, скептики современного мира, будут смеяться над легендой. Они будут знать, что места могут быть наполнены магической энергией, и даже принимать часть атмосферы Высшего царства, наделенные осколком души мага, выплавленным в материальную форму и закрепляющим высшие энергии. Но драконы? Конечно же нет. Защитники традиций будут утверждать, что драконы были эмиссарами, посланниками сновидений, не буквально крылатыми ящерами, а Высшими идеями, представляющими сам концепт магии. Кристальные "кости" выступали в роли ключа к Высшему, источника магии. Таким образом, говорят некоторые, Атлантида сформировала естественную версию того, что позже назовут "Демесне", беременного Высшей силой места, где магия может практиковаться как раньше... до Падения.

Город Пробужденных

Слабая конфедерация островных поселенцев скоро организовалась в полис, ведомый магами. Они называли его Атлантидой, что на всеобщем языке означало "шпиль океана". С течением времени просветленные основали разные ордены для исполнения функций правительства, от мистического ополчения до ученых и жречества Тайн, ведущего всех остальных. Маги Атлантиды еще раз отправились к забытым землям, из которых пришли в поисках новых следов Тайн, манящих но скрытых секретов, властвующих надо всем что было, есть и будет. Смертные там увидели их силу, и слава о них разошлась в слухах и легендах. Многие оставили свои дома и отправились на поиски прославленной Атлантиды, острова магов. Только некоторые нашли его; остальные плутали в океане годами. Ни одна карта не обозначала его; ни одна звезда больше не вела к его скалистым берегам.

Только те, кто видел его во сне, могли найти к нему путь. Новоприбывшие отправились в гробницу и послали свои разумы вовне, но почти все из них провалили тесты свои даймонов и были потеряны в неизвестных диких землях своих душ. Их пустым телам потребовались дни, чтобы умереть. Другие были оторваны от своих тел ужасными демонами, обнаруженными в собственных снах. Только очень немногие в каждой группе смогли пройти тесты и стать магами. Слухи появлялись то здесь, то там о заокеанских колдунах, мужчинах и женщинах, достигших Высших Царств собственными силами, вдали от Атлантиды, но их было мало. Эти люди чаще уничтожали себя неверным использованием собственных сил или были убиты обывателями, боявшимися их волшебства. Только в Атлантике Искусство Тайн совершенствовалось и описывалось для изучения другими.

Наука о чуде

Практика магии сплелась с теорией магии - как получилось, что смертный разум был способен изменять волей мир по своему желанию. Атлантійцы верили, что практика магии - это целенаправленная инкарнация магом Высшего - божественного или небесного - в низшее, прозаическое царство материи, включая тонкие царства духовной материи, называемые эфеморой. Маг связью своей души с высшими царствами, мог направлять власть этих царств вниз, но обычный мир; подобные принцип может работать независимо от расстояний. Но духовной связи души было недостаточно. Разум должен осознать сложный Гобелен вселенной, как сплетения разных вещей переплетены воедино. Только с пониманием нитей мог маг сплестать их. Сплетения по своему усмотрению. Этими нитями были 10 Аркан, описывающих всю реальность от низшей до высшей.

Атлантійцы также обдумывали смысл своего искусства. Они точно знали, что существует нечто большее, чем видимая глазу реальность, и что есть больше чем одна форма существования за пределами материального. Они верили, что за многими формами, видами вещей, мир на самом деле Един, небеса и земля в едином пространстве. Тонкие преграды разделяют царства и формы существования одни от других, разделяя высшее и низшее и создают иллюзию разделения. Души смертных исходят из высших и спускаются в низшее царство в поисках воплощения во плоти. Как только их временно существование окончено, они опять возносятся к источнику обновления. В нисхождении они отбрасывают небесные одежды и облачаются в глину, отменяя воспоминания о Высших Царствах. Они прибывают в низший мир несведующими, как дети, активные и любопытные, чтобы учиться заново. Когда их покровы глины наконец осыпятся, они снова возвысятся, как искра от пламени, на зов звезд, для того, чтобы вернуться в славе, повзрослевшими, с мудростью, которую они получили во время с ограниченными и непонимающими формами низшего царства. Так говорится о бытии смертных - глиняные тела, носимые светящимися душами в забвенье. Но причина того, почему смертные души вообще вынуждены нисходить, стала причиной разногласий. Некоторые маги утверждали, что это - способ самопознания вселенной. Другие говорили, что это - наказание, наложенное безумными и жестокими богами, ужасный цикл, предназначенный удерживать смертных от становления больше чем богами. Хотя другие говорили, что это - вызов, на который нужно ответить, испытание, которое могут преодолеть лишь подходящие. Только те, чьи души отправились во вне, в Астральные пространства, и кто прошли проверки своих даймонов, могут помнить истину и таким образом возвыситься в жизни и избежать цикла реинкарнаций.

Небесная Лестница

Сила изменять каждый клочок Сотворенного скоро превзошла мудрость тех, кто этой силой обладал. Спесь магов росла невозбранно. Первое, основавшее Атлантиду поколение сменилось многими последующими, и его наследие обернулось горечью. Маг пошел на мага, и так началась первая война волшебников. Победители захватили Атлантиду, а проигравших изгнали в дальние концы земли. Потом они объединили свои силы и написали великое заклинание и возвели лестницу в Высшие Царства. Они отвергли традиционные астральные пути, которыми колдуны достигали высших царств, странствуя душой, так как они хотели войны в небесные пределы в своих собственных телах. Они

осадили небеса и захватили троны богов. Управляя с высот, не привязанные более к земле, малейшие их пожелания и прихоти воплощались в жизнь, так как стояли они на низшими царствами и влияли на них одними своими мыслями. Тонкие завесы были разрушены, и высшие с низшими мирами объединились - чистой смешалось с нечистым, и вселенная содрогнулась. Вынужденные неизбежным разрушением и увяданием мира, изгнанные маги объединились и осадили Атлантиду, поднялись по небесной лестнице и вступили в борьбу с божественными магами в их небесных дворцах. Их противостояние было ужасным. Две стороны столкнулись в хаосе царств, и проигравшие - колдуны с каждой стороны - были сброшены с высот назад, в низшее царство.

Падший мир

Лестница раскололась, обратилась в прах и оставила победителей вне досягаемость прикованных к земле магов. Там, где была лестница, сломалась реальность и упала в саму себя, создавая барьер между высшим и низшим царствами, ужасную дыру, высасывающую жизнь и энергию. Бездна вновь разделила царства, не позволяя высшему чистому царству запятнаться низшим. Но это была не тонкая преграда, преодолимая возвращающимися душами. Это был поток нереальности, создание, которое не должно было быть создано. Что раньше было одним миром, стало двумя - Высшим Миром и Падшим Миром, с широкой Бездной между ними. Грань между мирами духа и матери затвердела и встала устрашающим Строем, непреодолимым без магии барьером. Потрясенная отголосками разрушения лестницы, Атлантида разрушилась и остров ушел под воду. Тайно место, давшее магам рождение, исчезло. Выжившие позже спрашивали: Это ли было древним событием, давшим начало мифам о Великом потопе и Вавилонской башне? Возможно. Или эта война отражается сквозь Время снов и снова, бесконечно воспроизводя свой опустошительный финал в каждой приходящей человеческой цивилизации. Снова просвещенные спасались по дальним краям света, и там начался медленный процесс повторного изучения того, что утеряно. Снова жертвы охоты монстров, прогресс их был медленным, так как выживание стало важнее медленного постижения Тайн. Более того, еще не затронутые Высшими Царствами души стали мутными, как холодные глыбы угля с тлеющими угольками внутри. Многие забыли свое магическое наследие, и их души погрузились в спячку, глубже которой не было. Это великое отрицание было известно как Неподвижность, Сонное Проклятие. Ложь. Отрезанные от высших царств, отдаленные Бездной от кровного права, души не смогли поддерживать свой свет и упали в Сон. Хуже того - притяжение Бездны давило на них и закрывало глаза их внутреннему зору, заставляя их отрицать любые видения высшего мира. Маги - те кто остался Бодрствовать - не могли больше творить магию перед теми, кто Спал, не пробуждая силы Бездны. Только редкие единицы в любое время и в любом месте оставались Бодрствовать, пестуя пламя Высшего знания, охраняя существование магии.

Сторожевые башни

С Бездной между ними и источником магии - Высшими царствами, силы магов стали увядать. Становилось все сложнее и сложнее черпать Высшие энергии через провал, и даже когда удавалось их зачерпнуть, они получались странными и измененными, с нежелательными для мага эффектами. В считанные годы все связи с высшим миром должны были исчезнуть, и все человечество - Уснуть навсегда. Тогда, одна за другой, появились Сторожевые башни, чье пламя было маяком в вечной ночи Высших царств для душ Пробужденных. Легенды рассказывают о пяти королях Атлантиды, магах-владельцах Города Пробужденных, ведущих свой бой против Экзархов. Они поднялись по лестнице и сражались в небесных дворцах. Когда Лестница раскололась, они остались в высшем мире и продолжили борьбу с Экзархами. Они были Оракулами, малыми числом но великими силой. Осознавая опасность Бездны для низших миров, Оракулы прервали свой бой с Экзархами и разошлись по Высшим Царствам. Используя знания за пределами понимания Экзархов - ведь они были наследными владельцами, посвященными в магическое знание, доступное только дворянским семьям - каждый магией воздвиг башню в Высшем Царстве по образу и подобию высокого шпиля, направлявшего первые суда к Атлантике. Пять башен от пяти королей. Каждый вложил в башню добродетели собственной души и сумму магических знаний, пропитав ими каждый камень

конструкций. Сторожевые башни посылали ведения через Бездну магам Падшего Мира, зывали к ним, как однажды зывала Атлантида их предкам. Те, кто правильно понимал видения и помнил старые пути, уходили в пущены или изолированные башни, запирая себя в темноте. Они оставляли свои тела позади, следуя зову Сторожевых башен и посылая свои души по долго нехоженным астральным тропам. После мучительным странствий, некоторые из них наконец достигали в астральной форме одной из пяти Сторожевых башен. Там они выбивали свои имена на постаменте и просыпались в своих телах. Но они уже не были отвергнутыми, так как их имена были написаны их же душами. Они еще раз подтвердили чувственную связь с Высшими Царствами, хотя и лишь с тем царством, в котором стоит их Сторожевая башня. Сторожевая башня Золотого Ключа: Основана в Этере, Царстве небесных сфер, где молнии освещают небо и магия падает дождем. Сторожевая башня Железной Перчатки: Основана в Пандемониуме, Царстве Кошмаров, где лабиринты разума могут свести с ума, а все дороги - иллюзорны. Сторожевая башня Свинцовой Монеты: Основана в Стигии, Царстве Склепов, где пылятся все сокровища земли и где однажды окажется каждый. Сторожевая башня Серебряного Шипа: Основана в Аркадии, Царстве Заклятий, где время ведет себя странно и небрежное слово навечно меняет чью-то судьбу. Сторожевая башня Каменной Книги: Основана в Первобытных Пустошах, Царстве Тотемов, где плоть обновляется вечно и эфемерное - твёрже материи.

Одинокая Башня

Некоторые маги последнее время обладают секретным знанием. Они говорят лишь с теми, кого считают достойными другой Сторожевой башней - первой, как они говорят - воздвигнутой в давно забытом царстве и недостижимой с этой стороны Бездны. Только редкие единицы могут найти путь туда странными астральными тропами и высечь свои имена на постаменте это таинственной башни. Неизвестно, какие силы эта Башня дарует своим магам, так как ни один, чье имя написано на ее основании, не открыл этой тайны. Современный магические ордена хранят множество легенд и теорий об Одинокое Башне, но свидетельства о ее существовании никогда не появлялись.

Таинственная игра

Без таинственной основы Атлантиды, смертные больше не могли сознательно отправлять свои души в путешествия к Высшим Царствам. Только те, кто уже был магом, могли достичь новых Башен, но даже для них это было серьезным испытанием, и не все возвращались. Но Пробуждение не было отобрано у Спящих. Магией ли Оракулов, чудом, стечением обстоятельств, милостью божьей или чистой удачей, но души смертных могли освободить и найти врата к Охранным башням. Если воля твоя достаточно сильна, ты можешь высечь свое имя на башенной кладке, обезопасив тем самым свою связь с Башней и ее царством. Ты вернешься Пробужденным, измененным своим путешествием по странным краям. Время шло и Бездна ширилась, путешествий душ стало меньше, но Пробуждения все еще случались. Иногда душа не шла астральными тропами, проходя испытания, а вместо того устремлялась внутренним взором Высшего видения во внутренний мир, заставляя разум считать самого себя сумасшедшим, одержимым галлюцинациями и чертовщиной. Обычной люди и вещи начинают казаться играющими роль Высших существ актера в таинственной пьесе на благо души. Те, кто разгадают замысел пьесы и выбирают себе правильную роль в ней, награждаются Пробуждением. Те, кто не смог или отказался принять участие в сценарии, скоро возвращаются ко Сну, их испытания низводятся до памятного кошмара, не значимее любого другого сна. Актеры, набранные на такие таинственные пьесы, не подозревают о своих ролях. Только Пробужденный может прочесть тайнопись переживания и распознать истину произошедшего. Все остальные обычным образом живут своей жизнью, не подозревая, что были марионетками божественного. Или это просто маги проецируют на них свое измененное восприятие? Может быть все это происходит лишь в голове? Как бы то ни было, прошедшие испытание души могут обращать желаемое в действительно, поэтому вопрос остается спорным. В то время как Атлантиды могли осознанно отправить свою душу в путешествие Пробуждения из Гробницы Дракона, смертные Падшего Мира Пробуждались только по странному

стечению обстоятельств, причины чего до сих пор обсуждаются магами современности. Если бы только маги могли знать, кто именно Пробудится, как и когда, они бы смогли куда проще увеличить свои ряды и уверенно добиваться Пробуждения человечества. Но по всему выходит, что нет никаких законов или правильных способов. Даже маги, повелители чудес, должны рассчитывать на чудо, чтобы продолжить себя в наследниках.

Скрытые рычаги истории

Экзархи - самозванные боги - в основном были забыты. Если они и оказывали воздействие на мир, они маскировали это под работу Природы или повороты судьбы - или, время от времени, случайность или закон физики. Никто не помнит, что его род когда-то достиг божественности. Никто, кроме магов.

Кабалы Пробужденных делятся секретами с избранными единицами, будучи уверенными, что их методы колдовства старой магии останутся неоскверненными. Они единственные подозревают, что Экзархи все еще правят Небесами. Но они не правят невозбранно. Так же в небесных пределах есть и Оракулы, работающие над свержением эгоистичного самодурства первых захватчиков. Однажды за долгое время, как говорят, душа смертного мага может обрести Последний Ключ к Тайнам и возвыситься через Бездну к Высшему Миру и таким образом стать Оракулом - или Экзархом - и вознести свою волю над творениями вселенной. Маги, пережившие падение Атлантиды, придерживаются путей потерянного города с религиозным жаром. Окруженные Спящими душами, не помнящими ни одной истины, открытой им Пробужденными, просветленные были вынуждены хранить все магические традиции в тайне, учить им только тех, кто доказал свою способность постичь драгоценное знание. Хранители Тайн, колдуны поклялись хранить магию от взгляда и неверного использования Спящих. Атлантические ордена кодифицировали их стадии и уровни посвящения для гарантии того, что только подходящие посвященные получают доступ к Аркане, путям магии. Маги объявили ужасные наказания тем, кто будет открывать Тайны непосвященным Спящим. В хаосе побега с руин острова Атлантические ордена пошли во все стороны, бросая якорь в практически каждой части обитаемого мира. Отделенные друг от друга, они потяряли когда-то единую философию, и каждый орден превознес свои цели над другими орденами. Раньше ордена были частью уравновешенного целого, и каждый служил общей цели, теперь они были вынуждены включить цели других орденов в свои иерархии, и каждый видел себя центром или главным узором Великого Сплетения. Однажды разъединенные, каждый орден, лишенный близости союзников, пришел к видению себя, как единственного пути магии. Посвящения вскоре стали больше, чем способом защиты секретов и скрытых знаний от неподготовленного взора. Целью его стала отбраковка сорняков и культивация талантов.

Многие древние высокоразвитые цивилизации были затронуты воздействием исхода Атлантйцев: Ведическая Индия, Древний Египет, Месопотамия, Майя. Их монументальные артефакты, такие как пирамиды, по слухам все еще хранят Атлантйские секретные коды, нерасшифровываемые полностью даже собственными наследниками, обладающими лишь кусочками мозаики. Во многих местах и много раз маги пытались воссоздать утерянную Атлантиду, направлять разумы Свящих, возводя цивилизацию, пытающуюся восстановить древние пути. Каждая попытка провалилась. Спящие были созданиями порывов, управляемые прихотями и неосознанными желаниями. У них не было ни дисциплины, ни воли долго удерживать все хорошее, простое и прекрасное. В конце их цивилизации спадали в упадок и разложение. Эти неизбежные финалы был, к сожалению, приближены магами, не сумевшими обуздать собственные души и использовавшими организации Спящих для собственного возвеличивания и власти. Даже аккуратно храня секреты и проявляя свои силы вдали от масс, эти волшебники, тем не менее, скрытно боролись друг с другом за направления развития империй.

Так же преследовали их и наследия неудач Атлантиды. Слишком долго колдуны океанского острова игнорировали положение смертных в дальних землях. Не только монстры, но и чудотворцы пришли в некоторых местах к власти страхом. Эти горькие семена, ими посаженные, выросли в колосающиеся побеги ненависти. Смертных даровали демонам, Святые земли отравлялись. Маги-варвары

обращались к человеческим жертвоприношениям для подпитки собственных заклинаний, удостоверились в том, что найденный другими после окончательно оставленной Атлантиды мир будет за пределами прощения.

Теневая дипломатия

В начале маги плохо приспосабливались к своему исходу. В некоторых случаях они ожидали поклонения себе, как богам, или по крайней мере великим лидерам. Но Бездна усилила крушение этих надежд, настигая магов жестким, тайным наказанием за спесь - аномальными событиями, прозванными "Парадоксом". Таинственные нити Высшего Мира не могли вплестаться в Падший Мир без угрозы разрушения самого Сплетения. Более того, маги-варвары конкурировали с покинувшими Атлантиду за Святые земли и места с сильным резонансом. Эти маги ненавидели атлантйцев, обвиняя тех в появлении Бездны. Загнанные под землю, как и все колдуны, их культы вымерли или были поглощены атлантйскими орденами, но только после множества магических сражений за превосходство или месть. Именно из тени отныне просветленные воздействовали на мир. Маги приписывают себе многие из выдающихся изобретений в истории. Истина этих притязаний практически неотделима от хвастовства, вокруг них раздутого, так участь мага - в секретности хранить истины. Если они легко говорят и учат о чем-либо, они уверены, что это что-то - незначительно поверхностно и неважно. Лучший материал они сохраняют только для посвященных.

Многим нравится утверждать, что действия Пробужденных - в интересах рода людского, что они - благородные мученики, ищущие оккультные секреты, которые могут помочь человечеству и вновь объединить миры. К сожалению, ошеломляющие свидетельства это опровергают. Очень часто маги использовали свои силы для контроля других, играя ими как пешками в широких противостояниях за территорию и силу. Атлантйские изгнанники отказывались принимать свое выдворение с небес, пытались найти путь достижения этих пределов. Они разбивали свои души на части, и заряжали их силой прикосновения к Высшему Царству, позволяя магам вставать над влиянием Бездны в ограниченных территориях. Скоро все маги стали искать способ основать собственные Дэмесне. Легенды о башнях волшебников, священных рощах и пещерных святынях говорят именно об этих первых магических территориях. Говорят, что маг, сумевший разгадать большую часть магических секретов, основать лучшее Дэмесне и обладающий могущественнейшей магией получит Последний Ключ, и возвысится до Престолов Сотворенного. Люди опять сбросят глиняные оковы и станут богами.

Сегодня Магия не очень комфортно чувствует себя в современном мире. Большинство обитателей мира предпочитают несуществование магии вообще - если только, конечно же, ее не вложат в именно их руки - в этом случае они сочтут ее самым драгоценным феноменом, известным человеку. Тайная природа магии отделяет магов друг от друга, что приводит к скрытной, постыдной практике - что сильно отличается от славы, которую она даровала в незапамятные времена. Маги спорят о современных проблемах. Бездна ширится, и все меньше Спящих Пробуждаются. Что делают маги? Раскрыть Тайны непосвященным - не вариант, а посвящение только тех, кто доказал свой пыл, угрожает снижением числа новых рекрутов. Есть два решения этой проблемы, получившие многих сторонников в последние годы. Первый - это путь наследия. В сказаниях об Атлантиде Экзархи осадили небеса и теперь контролируют мироздание с незримых престолов. Оракулы, те Атлантйцы, которые изначально противостояли Экзархам, так же существуют в высших царствах, готовые помочь тем, кто пытается снова достичь небес. Это утверждение поддерживается магическими орденами, поддерживающими жизнь в сказаниях об Атлантиде сквозь темные века. Сам способ, которым маги должны превозмочь незримого, божественного недруга, является причиной напряженных обсуждений в орденах, но почти все согласны, что начинать нужно с противостояния марионеткам Экзархов - Провидцам Престола, ордену магов, посвященных служению воле Экзархов. Они заклеены предателями и тиранами Атлантйскими орденами. Другой ответ, популярный среди самых приземленных - Пробудить каждого. Если только Пробужденный может постичь Тайны, говорит аргументация, все больше и больше Спящих должны Пробудиться, даже те, кто не обязательно к

этому готов. Многие в орденах противятся такой возможности из-за годов поддержания строгой секретности и посвящения лишь горстки доказавших свою полезность Спящих. Некоторые дошли до презрительного отношения к Спящим и питают отвращение к идее намеренной попытки Пробуждения недостойных. Для них Пробуждение - дар небес, или следствие собственного героического труда. Не орденам выбирать тех, кому будет позволено пробудиться, а кому - остаться во Сне. На текущий момент прогрессивные идеалы насаждения Пробуждений побеждает в спорах, хотя консерваторы в орденах лишь ожидают нужного момента, чтобы повернуть мнение к более традиционному взгляду. А пока многие маги работают над тем, чтобы потревожить сны Спящих и возвысить их над этой долгой ночью.

Пробуждение

Время от времени каждый ощущал мгновения ясности, в которые был способен соединить все кусочки большого узора и, даже если и на мгновение, понять. На один короткий ослепительный миг их разум открыт всему, что есть предложить у вселенной, и готовы выйти за свои пределы и достичь Великой Тайны...

... И тогда звонит телефон, плачет ребенок, сосед стучит в дверь, кто-то дудит на трубе или неожиданно накатывают волны повседневных проблем и смывают новорожденный блеск понимания.

С точки зрения мага ничто из этого недостойно внимания; все это - обычные и предсказуемые пульсации Спящего разума, и хотя они и редко воздействуют на мир, в них заключен потенциал Пробужденных, лежащих в каждом человеке.

Маг останавливается и обращает внимание в те моменты, когда момент понимания Спящего длится дольше нескольких мгновений. Сам по себе Спящий может прозреть или прочувствовать возможность существования магии. Эти моменты - скоротечный побег от Недвижимости. Они могут продлиться день, неделю или даже месяц, и именно такие случаи будут искать маги, потому что таинственный опыт может вознести прозрения Спящего до Пробуждения. Почему какой-то опыт будоражит души тех, а не иных людей - одна из великих тайн.

Пробуждение - это очень личные переживания. Как снежинки или отпечатки пальцев, не может быть двух одинаковых. К сожалению, Пробуждение не особенно приятно. Это похоже на одномоментное осознание того, что вообще все твои выводы были неверными. Когда птенец выклеывается из яйца, он чувствует, что уничтожает весь мир, и то же самое ощущает новопробужденный маг. Маг может чувствовать себя сумасшедшим из-за появившихся прозрений или ощущений. Он может ощущать себя вырванным из мелкого бассейна в брошенном в открытый океан, но прежде, чем маг сможет принять свой новый мир, он должен избавиться от старого, и это действие часто воспринимается как жестокое предательство прежнего себя. Куда больше людей почти Пробуждаются, чем Пробуждаются полностью, потому что страх потери знакомого мира заставляет многих отступить в черно-белый фундаментализм, так как они ищут любой доступный якорь, чтобы зацепиться в море меняющихся реальностей. Бывают редкие единицы тех, кто принимает хаос Пробуждения с излишним пылом, отбрасывая абсолютно все, чем они раньше являлись - включая этику, мораль и самоощущения.

Поэтому неудивительно, что Пробуждение - та вещь, которую люди намерено игнорируют или отрицают. Когда миг понимания становится постоянным, они часто сражаются с ним не на жизнь, а на смерть, вплоть до того пугающего, судьбоносного момента, когда они сдадутся и отдадутся просвещению. Чем более упрям человек, тем сложнее ему побороть собственное понимание, и тем большее страданий и травм причиняет ему расширяющееся мировосприятие - и тем более сильным магом он станет, когда наконец Пробудится.

Испытания Пробуждения

Однажды сподвигнутая душа либо посылается в сон или экстатическое видение странных астральных путей, или бросается в "таинственную игру", галлюцинации обычных, повседневных вещей этого мира, преобразуемых в высоко символические и исполненные значения шифры. Человек, испытывающий Пробуждение, называется Искателем. Многие искатели считают себя сумасшедшими, и в каком то смысле это действительно так. Безумные иногда чувствуют смысл случайных событий, но маг видит, что нет событий в сознательно сотканном Сплетении истинно случайных.

Таинственная Игра.

Так же называемая "мировым сном на яву", искатель по сути испытывает реальный мир буд-то бы во сне. Люди и места кажутся странными, и могут принимать чуждые им подобию и роли, как, к примеру, официантка закусочной при стоянке для фур может предстать сияющей девой, облаченной в робу из паутины и несущей аброзию богов (в реальности, \$1.00 кусок яблочного пирога), или сама стоянка для фур выглядит грязным прибежищем троллей, усыпанным костями их жертв.

Для искателя этот мир-во-сне реален: пирог из аброзии истинно божественен, а тролли по настоящему противны. Но только он испытывает это "истину". Для всех остальных, включая любого другого Пробужденного мага, это - нормальная стоянка для фур, с унылой средних лет официанткой и черствым, двухдневным куском пирога. В их глазах этот мир - обычен. Взор же искателя вдит живой мир с заклинаниями и абсолютно все-возможностью. Каждое действие, каждая вещь связаны глубочайшими истинами вселенной и связью с ними Искателя. Искатель должен во что бы то ни стало продолжать игру, чтобы открыть ключ к Пробуждению.

Любой, не понимающий того, что Искатель ощущает Пробуждение, может счесть того сумасшедшим. Когда тот начинает обращаться к бездомному бродяге как к Королю Эльфов, его друзья будут полностью уверены в его невменяемости. Сам искатель обычно не понимает, что проходит преобразование собственной души. Реальность и достоверность Пробуждения неотличимы от нормального бодрствующего сознания.

Астральные Путешествия

Люди, по разным причинам отказывающиеся видеть мир исполненным волшебства могут найти этот мир в своих снах. Люди часто игнорируют этот позыв, но если он будет достаточно сильным, его не получится избежать вечно. Во снах, глубокой медитации или видениях экстатических переживаний, сознание мага перелетает через Астральную Свалку и множество бесконечностей собственной души. Хотя он пока этого не знает, путь ведет его к одной из пяти Сторожевых Башен. А вот достигнет ли он ее до пробуждей или нет - уже испытание.

Внутри души обычные правила реальности не применимы. Окружающее может выглядеть как голая пустошь, глухие джунгли, сверкающий собор или глубины межкосмического пространства, и может постоянно меняться. То же относится и к фигурам, населяющим этим места, и люди, животные, растения, дузи и предметы могут выглядеть как совершенно нормально, так и превращенными во что-либо. Хотя такие превращения и образы и могут выглядеть абсурдно, они тем не менее привязанны к логике сна, предназначенной дать Искателю шанс возвысить свое восприятие.

Посвящение Сторожевых Башен

Абсолютный конец и тайной игры, и астрального путешествия - достижение душой Сторожевой Башни для посвящения. Пробуждение иногда называют "зовом". И "зовут" именно Сторожевые Башни. Душа, слыша свое имя, прошептанное из Высшего Мира через бесконечность безны, или отвечает и входит в транс Пробуждения, или отказывается последовать зову и остается во Сне.

В тайной игре Сторожевы Башни могут чем угодно в реальности: небоскребом, телефонной будкой или рощей в лесу. Истинная их форма видима лишь Искателю, и никому кроме. Это - архетип Замка Испытаний, башни проверок, к которой приходит страждущий Искатель. Если он проходит проверки - подтверждая настойчивость в Пробуждении - он принимается Башней, где видит множество высеченных на стенах имен. В беспричинном осознании он замечает пустое место, оставленное именно для его имени и начинает писать, высекать и представлять свое имя на этой поверхности. Даже безграмотные люди на способны на это, так как процесс написание - архетипичный образ, а не буквальный процесс письма. Это - первое заклинание Пробужденного, заявление об истинном себе и своем праве стоять в Высшем Мире. Силой своего имени и его выражением в Сторожевой Башне душа Пробужденного получает связь с Высшим Царством, в котором написано ее имя.

Опять же, процесс этот архетипичен, и может принимать разные формы. В таинственной игре искатель может вписать свое имя в банковский гросс-бух, хотя клерки на месте могут верить что тот просто подписывается за использование банковской ячейки, не ведая, что в данный момент претендует на куда большие сокровища, чем все сбережения банка, Или он может вместо этого написать свое имя на окне любимой, объявив о помолвке своей души и Высшего. Вариации бесконечны; символы означают одно: божественное посвящение.

Как только он помещает свое имя на небеса, Искатель возвращается в телесное восприятие реального мира уже не Спящим. Отныне он - маг.

Душа

Под ловушками и наслоениями личности, под массой внешнего и физического, под тонкими элементами верований, отношений и воспоминаний лежит ядро человека, являющееся центральным стежком в его Сплетении. Вокруг него нарастает все остальное. Это тайное, священное ядро и есть душа.

Среди академические настроенных магов лишь малая часть вопросов были предметом столь мисически объяснений и споров, как душа и ее влияние на существо. И все равно никто не смог объяснить ее точнее, чем в общих словах.

Что широко известно, так это то, что душа - жизненно важный элемент бытия личности. Именно эта неопишуемая часть личности отвечает за живость, здоровье, любопытство, чувство прекрасного и связь с миром. Так же это - часть человека, ответственная за использование магии. Простейший способ увидеть влияние души на человека, это убрать ее. Человек, потерявший душу, сохраняет свои самовосприятие, память и личность, но испытывает нехватку стойкости, жизненности и уверенности. В отсутствие души, бездушный медленно теряет связь и с собой, и со своими близкими, становится абсолютно инертным к чужим болям и радостям.

Ни одна потеря не сравнится с потерей души. Ужас от наблюдения медленной дегенерацией себя или близкого тебе в каркас человеческого существа неопишуем. Отделенные души редко возвращаются; большинство - переваривается или обменивается призраками как деликатес или товар. Маги, подкованные в пути Духа могут отследить потерянную души и восстановить ее связь с телом, но таких волеборцев слишком мало, чтобы всех защитить и вылечить.

Маг, потерявший свою душу, сразу же входит в Сон до тех пор, пока душа не будет восстановлена. Его способность творить магию пропадает. Если маг как либо получит свою душу назад, ему потребуется полноценный ночной сон (чтобы позволить своей душе "устаканиться"), прежде чем он сможет снова пользоваться магией.

Знания Души

Некоторые знания о душе относительно распространены, хотя и не обязательно доступны каждому магу. Превалирующая в орденах теория, унаследованная от Атлантических знаний, говорит, что дуга - Божественная искра разумного существа (поэтому предполагается бессмертной). Так как она - из Высшего мира, слишком много того, что не может быть узнанной о ней теми, кто из Падшего Мира. Это - Тайна, избегающая попытки мудрецов объяснить ее одной теорией.

Душа достаточно тонка, чтобы на нее было относительно трудно воздействовать. что превращает тех немногих существей, способных на вмешательство в нее, достаточно пугающим и осуждаемыми. Личи Тремер - среди их числа, как и горстка могущественных духов, чья деятельность в этом мире связана с душами. Большинство этих духов исполняют свои обязанности надлежащим образом. Но есть и те, кто очерствел и не выполняет возложенные на него обязательства.

В великой схеме вещей маг вряд ли потеряет свою душу из-за случайного духовного хищного, вероятнее - обменяет ее. Некоторые злые духи известны обещаниями любых услуг и способностей в обмен на желаемую ими душу. Говорят, большинство душ не много стоят, и духи (или "демоны") не многое за них предложат. Ценность души напрямую зависит от сложности ее получения.

Совращенные души не стоят и гроша. Только особенно благородная душа, или душа могущественного мага, действительно стоит тех усилий со стороны демона, о которых рассказывают старые сказки.

Недвижимость

Проклятье Сна - недуг душ. Маги верят, что причина его - Бездна, провал между Падшим и Высшим Мирами. Долина ничего, место нетворения ослабляет искры существ Падшего Мира, отрезая их от их источника в Высшем Царстве. В каком-то смысле Бездна перекрывает кислород, питающий пламя души, необходимое ей для жизни. Она никогда не тушит искру полностью, но ослабляет ее ровно настолько, чтобы не дать большинству смертных осознать истинную природу реальности. Вместо этого они верят в "Ложь", показанный им Недвижимость своих душ вымысел.

Недвижимость тем более пагубна, потому что пытается предотвратить Пробуждения Спящих. Любой намек на Высший Мир - отвергается. Любое видения и ощущения магии заставляет душу Спящего отдергиваться и возбуждает Бездну. Многие просветленные верят, что у Спящей души есть определенная связь с Бездной, похожая на то, как связаны Пробужденные души с Высшим Царством. Для Спящих это - не формальное проявление, а результат отчаянного бессознательного желания души вернуться в Высшее. Они прячут рядом с Бездной, видя очертания другой стороны, но не имея сил предпринять попытку пересечь - если только они не Пробужденные.

Есть немного смертных, чьи души активны достаточно, чтобы возвыситься над Недвижимостью, но недостаточно, чтобы слышать призыв Проснуться. Они не слышали зова Сторожевых Башен, и остаются несведущи о магии и истинной реальности, если только их этому не начать. Это полу-осведомленные смертные называются Сноходцами, или иногда "спящими на яву". Никто не может сказать, что же именно заставляет души оставаться во Сне, но маги очень ценят таких людей. Волеборцы часто нанимают их как помощников и аколитов, людей, который будут работать в Спящем мире, не привлекая к себе внимание существ, влекомых к Пробужденным. Некоторые маги даже стараются образовывать семья со Сноходцами в надежде на повышение вероятности Пробуждения такого потомства. Ходят слухи, что тайны ордена, такие как Стражи Покрова, проводят программы по скрещиванию для получения магических родов и династий Пробужденных.

Парадоксы

Магия - нисведение Высшей реальности в Падший Мир, и изменение обыденного мира силой высших законов, преобладающих над низшими законами. Это - не механический и не продуктивный процесс. Это - Искусство, бросающее вызов уровню Высшего понимания мага, и ошибки случаются. Вот в чем ирония: чем больше маг познает Высшее, тем меньше он нуждается в законах Падшего Мира, и тем вероятнее, что он будет воздействовать высшим на низшее слишком грубо.

Такие действия мог порвать и растянуть материю реальности, оставить зацепку на Сплетении. Подобны изъян нереальности называется Парадоксом. Маги верят, что подобные изъяны или дыры в Сплетении незамедлительно заполняются Бездной, но ее попытки вставить саму себя в реальность - жалкие потуги, выраженные через измененные катастрофические феномены, начиная от вышедших из под контроля заклинаний и безумных припадков заклинателя вплоть до проявления созданий Бездны. Парадокс - наказание провинившихся в неверном использовании магии магам.

Шанс возникновения Парадокса серьезно возрастает, когда Спящий наблюдает очевидные и невероятные проявления магии. Его душа начинает волноваться, и Бездна в ответ приходит в движение. Если проявление длительно по времени, само по себе неверие способно развеять заклинание не хуже подкованного в снятии чар мага. Лишь немногие заклинания способны выдержать длительное внимание Спящей души. Их нити увядают и быстро расплетаются. Предметы низшего мира заражают предметы высшего мира и их заклинания.

По этой причине маги избегают колдовства заклинаний перед глазами непросветленных. Применение Искусства перед Спящими считается преступлением, и еще более опасное преступление - говорить с ними о Тайнах, позволяя Высшей мудрости заражаться связью с Бездной.

Пробужденные

Как только душа Пробуждается, человек уже не может по настоящему быть частью своей прежней жизни. Его друзья и родственники все еще заточены во Сне, неспособны понять, через что он проходит, как бы сильно они не старались. Он может изменять реальность силой своей воли, так как знает истину, скрытую за Ложью, и может связываться с высшим миром, закрытым и неизвестным тем, кого он любит.

Поэтому мало неожиданного в том, что маги отступают в собственное подпольный мир оккультных тайн. Зная его в прежней жизни кажется, что он ударился в одиночество или проводит время с новой компанией друзей, которых никогда не представляет старым. Он больше никогда не позвонит и не зайдет на пиво. Он выпадает из их жизни, и вскоре уже забыт. Он вступает в новый мир, настолько наполненный социо-политическим хищничеством, что можно было бы ожидать от политики, а уж никак не от мистицизма.

Маги унаследовали древние формы социальных взаимодействий: традиционные отношения мастер-ученик, уважение высшим по рангу (то есть, по мистическим достижениям), и подчинение чужому превосходству. Для большинства магов демократия и другие формы социального эгалитаризма - причуда, продукт мира, в котором один Спящий мало отличается от другого, по крайней мере с точки зрения магии. Один маг определенно способен продемонстрировать другому свое превосходство в Арс Мистериорум, поэтому идеалы равенства - бессмысленны. Тем не менее, современные маги выходят из мира, столетиями пытавшегося установить эти ценности, поэтому неудивительно, что они прививают их в общество Пробужденных - общество, обычно более озабоченное древними Атлантическими обычаями, чем современными ценностями. Впервые за века, ордены сотрясаются новыми идеалами. Для кого-то это глоток свежего воздуха, намекающий на новые возможности в противостоянии, издавна определенном как почти невозможное выиграть. Для других это - отвлечение от настоящего предназначения мага и еще один пример того, как Спящие могут заразить даже душу Пробужденного.

Как бы то ни было, маги все равно делят обычная и традиции. Самое основное, фундаментальное определение, на которое может рассчитывать маг - это Путь, по которому он идет, способы, которыми он нисводит высшее на низшее (или, как предпочитают описывать это некоторые маги, открывает внутренний мир внешнему).

Пути

Говорят, каждый маг идет по Пути, тому, который ведет сквозь Высшее Царство к Сторожевой Башне. Это - не буквальный или физический путь, а метафорическая дорога или направления для души. Каждое царство имеет свои метафизические законы, благоволящие одним принципам в ущерб другим. Эти законы представлены Арканой и ее степенью власти внутри царства, описываемой как Определяющая (принципы, представленные Арканой, проявляются в самых чистых формах), Обычная (Аркана более могущественна, чем в Падшем Море, но не настолько чиста, как Определяющая) и Подчиненная (Аркана, хотя и более сильная, чем в Падшем Море, но обладающая лишь слабым влиянием на это царство).

Начальная Аркана мага, магическое знание, полученное им во время Пробуждения и непосредственных штудий после него, чаще всего оказывается Определяющей Арканой для его царства.

Акантус

Маг, идущий Путем Чертополоха, выходящим через царство Аркадия к Сторожевой Башне Серебrolунного Шипа. Спящие знают об Аркадии лишь крохи по легендам о феях, нимфах и дриадах королевства растений. В Аркадии все зачарованно, все несет магическое обаяние резкой красоты - или уродства. Вещи стремятся к своим максимам; в обиталище Фей очень мало компромиссов. Изменения обычны и приветствуются. Идущие этим Путем склоняются к непостоянству и даже страстному желанию пробовать новое.

Определяющие Арканы Аркадии - Судьбы и Время. Сказочные истории во всем мире отражают безвременность этого царства, и люди, попадающие в места, находящиеся под его властью, и проводящий там вечер, зачастую могут выйти многие годы спустя, так как время измеряется в Падшем Море. Точно также, обещания или клятва - это связь, и никто не может предать ее без ужасных последствий.

Акантус, так же часто называемые "чаровниками", часто воспринимаются как архитипичные "блаженные", так как со стороны кажется, что свои цели они достигают не прикладывая усилий или просто ожидая, что нужное само придет к ним в руки. Удивительного в этом мало, учитывая Арканум Судьбы на их стороне. Но постоянно полагаться на удачу может быть вредным, ведь они презирают терпением и бросаются в ситуации, к которым лучше было бы подойти с определенным обдумыванием и стратегией. Они - джокеры Пробужденного мира, одновременно любимые и ненавидимые другими за это.

Мастигос

Маги, идущие по пути Бичевания сквозь кошмарные лабиринты царства Пандемониум, в центре которого и стоит Сторожевая Башня Железной Перчатки. Пандемониум часто называется царством Кошмаров, так как его отзвуки касаются Спящих чаще всего в их самых страшных и жутких снах, где они падают с бесконечной высоты, никогда не ударяясь, или часами бегут, никуда не добегая. Их худший страхи или подавленные эмоции привносятся в места, несущие печать Пандемониума, чтобы посторонние, издевающиеся и проклинаящие, осуждали и изучали их. Проходя сквозь строй издевательств и подчинения, из души выпарываются ее грехи и так она очищается, свободная и незапятнанная, для воссоединения с божественным.

Определяющие Аркана Пандемониума - Разум и Пространство. Темнейшие уголки бессознательно

разума с готовность предстают здесь, носимые как значки, а все дороги закручены вокруг себя же, оставляя путника противостоять своим же промахам.

"Колдуны" Мاستигос часто воспринимаются как дьяволо-поклонники и призыватели демонов (те, кто вступает в сделки с Дьяволом), хотя на самом деле являются мастерами подобных адских позывов, теми, кто усилием воли подчиняет это самым безжалостным образом. Хотя и все люди грешны, Мастигос учатся на ошибках своей смертной жизни и используют их для достижения высшей силы.

Морос

Маги, идущие по пути Рока, ступают по бесплодным пустошам и черным рекам царства Стигии на пути к Сторожевой Башне Свинцовой Монеты. Есть цена за вход в места, отмеченные Стигией, и много преград на пути сквозь смерть, которой должна пройти душа, чтобы обрести новую жизнь. Цена эта - не в обыденных благах, но в сокровищах, полученных душой в течении жизни. Если ее вес - легкий, как у драгоценных металлов, душа может возвыситься над смертью. Но если он тяжел как у свинца, душа должна оставаться в обители теней до тех пор, пока не ослабит хватку на жизни. Определяющие Арканы Стигии - Смерть и Материя, так как это место оболочек, пустые ли это оболочки, носимые эго при жизни, или тяжелые оболочки материальной жадности. Все самое тяжелое попадает под влияние этого царства. Призраки, привязанные к покинутым ими миру, материальные сокровища, отвлекающие душу от истинного труда, и даже тьма, довлеющая над светом.

Некромансеры Морос часто воспринимаются как суровые и молчаливые, и действительно есть подпадающие под такое определение маги, но образ этот основан больше на непонимании того, на что должны быть похожи так близко работающие со смертью маги. Если Морос и мрачен, то это от того, что он слишком хорошо понимает Рок, уготованный другим, в то время как он над ним возвысился, алхимические преобразовался временным пребыванием в ненайденном крае, в который однажды отправится каждый.

Обримос

Маги, идущие по пути Мощи, парящие на небесных ветрах через царство Этэр и усыпанный звездами небесный свод, чтобы достичь Сторожевую Башню Золотого Ключа. Сюда входят только избранные, под охраной огненных мечей Хозяев. Молнии ударят любого, влетевшего сюда на фальшивых крыльях, как собственная спесь - Икаруса. Тот, кто понесет Высшее Пламя не должен вздрагивать перед лицом неприятности и хранить верность одному из многих видений божественного.

Определяющие Арканы Этэра - Силы и Суть. Все царство искриться энергией - иногда в великом избытке, угрожая огнем тем, кто не защищен божьим промыслом. Чиста сила Прима Матэриа, огонь Сотворения, питающий магию, рождается здесь и доводится до границ Сплетения Божественным Провидением.

Другие маги часто страшатся теургов Обримос за их темперамент так же, как и за склонность к осуждению. Тем не менее, все уважают их силу, и к ним к первым обращаются в минуты серьезной нужды.

Тирсис

Маг, который идет Путем Наслаждения, сам определяет свое испытание в царстве Первобытной Пустоши, чтобы найти Сторожевую Башню Каменной Книги. Большая часть благ цивилизации - не больше чем сны, увиденные в этом царстве, в котором мир, в котором смертные были рождены изначально, поражает всем своим величием и ужасом. Это место вызывает к первобытному в любом существе, заставляя его потерять себя в экстазах плоти или духа, подчеркивая само состояние жизни. Некоторые утверждают, что все вино благословлено вкусом Первобытных Пустошей, и те, кто безумно напился, танцуют в его теплых объятиях.

Определяющие Арканы Первобытных Пустошей - Жизнь и Дух. Глухо звучащие барабаны сердца и легких, набегающие волны крови в каждой вене, трепещущие нервы и соленый пот - вот составляющие алфавит желаний вещи, преобладающие в этом царстве. Не только плоть, но и эфемора - инстинкты

зверя и духа одинаково действуют в джунглях Первобытной Пустоши.

Шаманы Тирсис празднуют каждый момент и отдаются прелести существования. Окруженные Сущностями, они никогда не бывают одиноки - всегда есть готовый включиться в танец новый партнер. Хотя и некоторые из них выглядят в глазах других магов нецивилизованными деревенщинами, они - не "хиппи". Путь наслаждения - это так же и путь боли, что соединяется в жизнь. Только мертвые не чувствуют боли. Тирсис - часто в первых рядах магов, когда наступают Незримые Царства.

Высшая Символика

Современное научное мировоззрение стремится относиться к идеям как к вторичной реальности, менее реальным, чем материя. Магическое мировоззрение признает идеи более реальными, чем материю. Что является метафорической идеей в Падшем Море, вполне может быть буквальной реальностью в Высшем Море. Другими словами, вещи высшего мира иногда могут быть известны в низшем мире через символы.

Символы - это образы или идеи со значением, которое не может быть постигнуто через изучение или сведено к одному простому концепту с помощью логики. Примеры - мистические знаки пентаграммы и креста. Точно так же, мифы и метафоры могут относиться к Высшим вещам и событиям. Событие, отраженное в мифологии, может и буквально не случилось в Падшем Море - где оно является метафорой истины сознания - но оно вполне могло случиться в Высшем Море.

Мистические символы говорят с душой, напоминая ей о ее наследии, даже если это напоминание никогда не вызывало сознательное восприятие большинства людей. Пробужденная душа может сознательно связываться с символом, чтобы понять его Высшее значение, то, что он отражает.

Использование символов в магии усиливает симпатическую связь мага с Высшими Царствами. Более того, они - часть *modus operandi* Искусства, причина оккультного наполнения мистическими и убедительными символами, знаками и образами. Они говорят об истине высшего мира.

Даже Спящие понимают важность конкретных символов, и изучение мифологии и эзотерики Спящих может приоткрыть настоящую истину для тех, кто способен ее распознать. Мистические символы служат как основа для изучения Тайн. Маги ненасытно любопытны в оккультном знании, даже в созданных Спящими идеях, ведь в своих непонятных снах Спящие могут неверно, но воспринять высшие истины. Очищать эти истины от наносов незнания - испытание, но и с высокой наградой для магов.

Оккультные взаимосвязи

Высшее иногда проникает в сны Спящих, наполняя их воображение образами и метафорами из различных Высших Царств. Эти образы проходят сквозь фильтр религии, философии и оккультных систем, существующих в мире. Маги иногда способны расшифровать скрытую в символах Падшего Мира Высшую истину, и они используют эти оккультные системы Спящих в своих ритуалах для поддержки собственной магии, усиления симпатических связей со Сторожевой Башней. Учтите, что отношения между Высшими Царствами и религиями смертных не обязательно требуют наличия обычной связи, в которой одно создает другое. Оба феномена - Высшие Царства и духовность смертных взаимно влияют друг на друга.

Ниже - краткий список таких взаимосвязей. Он ни коим образом не полный, и категории иногда пересекаются. К примеру, Гаитянское Вуду связано и с царством Пандемониум, и со Стигией. Мастигос и Морос могут включать вуду в их методы колдовства как способ усилить Высшие связи.

Этер (Обримос) Христианский Гностицизм и Кабалистические символы, небесные боги, Гермес/Тот/Меркурий, Norse Aesir, Зороастризм

Аркадия (Акантус) Феи и эльфы, Кельтские магические символы, друиды, Европейское колдовство, Norse Vanir, Элевсинские Таинства.

Mage: The Awakening Rulebook

Пандемониум (Мастигос) Гэотия, мифы о демонах Восточной Европы, Зороастрийские дэвы, иблисы и нафы, Гаитянский вуду.

Первобытные Пустоши (Тирсис) Шаманские обычаи, мифы Австралийских аборигенов, Кандобле, языческие мифы со всего мира, Таинства Греческого Орфизма и Дионисианства.

Стигия (Морос) Египетская и Этрусская религии, Гадес, греческие эйдеулоны, Гаитянский вуду, некоторые формы Китайского поклонения предкам.

Кабалы

Маги - от природы наделенный сильной волей и даже догматизмом личности. Соответственно, они не всегда хорошо уживаются. Напряженное сосредоточение и изучения, необходимые для магии, не предполагают значительных объемов социальных взаимодействий среди пробужденных. На первый взгляд, кажется будто бы куда приятнее для мага пытаться справиться одному, основать маленькое Святилище, чем мириться с отвлечением и соревновательными взаимоотношениями с другими Пробужденными личностями. Если не учитывать факторы, то это - очень похоже на истину, но факторы нельзя не учитывать. Шансы мага на выживание значительно повышаются, когда он смиряет свои позывы в одиночестве и работает по крайней мере еще с одним Пробужденным. Одновременно с этим его шансы незаметно скатиться до безумия, которое магические силы могут вызывать, соответственно падают.

Многие маги присоединяются к кабалу, группе других магов, обычно находящихся на одном уровне магического развития. Тем не менее многие маги работают одни. Они называются "одиночками". Если они однажды были в кабале, который затем распался или был уничтожен, их нежелание вступать в другую обеспечивает им определенный уровень уважения. А те, кто никогда не вступал в кабалу, оцениваются как антисоциальные лохи.

В совместной работе коллектив магов известен под названием "кабала". В распространенном смысле это слово может относиться к любой маленькой группе личностей, но чаще всего им называют группу конспираторов. В высоко-политизированном мире Пробужденных применяться могут оба варианта.

Несмотря на новейшие тенденции индивидуализма, в целом маги достаточно разумны, чтобы осознать, что своих целей они достигнут куда вероятнее при совместной работе. Любой маг имеет кучу причин для работы со своими собратьями-волеборцами.

Кабалы часто имеют местическое значение, выбранное из распространенных в группе тем. Подобный символический кабала может основывать свою тему на количестве членов, качестве магических практик, местности и любом другом факторе, который члены кабала признают подходящим для создания магических взаимосвязей. Кабала может быть сформирована на элементарной теме, с одним членом, берущим на себя роль огня, другим - воды, и так далее, пока все четыре (или пять, в зависимости от выбранной элементарной системы) не будут заполнены. Другие кабалы могут использовать астрологические знаки или Арканы как символ их объединения.

Символические темы

Некоторые примеры символических тем:

Четыре (или Пять) Элементов: Каждый член кабала принимает роль элемента - земли, воздуха, огня, воды и иногда дуза. На Востоке, элементами могут быть земля, огонь, дерево, вода и металл. Это роли не просто означают, что член кабала должен творить заклинания используя эти физические материалы.

Mage: The Awakening Rulebook

Элементы также несут определенный концепт. Земля = чувственность, ощущения; воздух = мысль, интеллект, причина; вода = эмоции, инстинкты; огонь = интуиция, воля.

Астрология: Член идентифицируют себя со знаками Зодиака или планетами.

Алхимия: Члены идентифицируют себя с конкретными алхимическими субстанциями (золото, свинец) или поцессами.

Деревья: Каждый член связывает себя с конкретным деревом, как было в Культского Огма алфавите, используемом ирландскими друидами.

Пантеоны: Идентификация с божествами может придавать сил, но кабалам стоит быть аккуратными в почитании богов, иначе они могут навлечь на себя божественный гнев.

Колода карт/ Таро: Члены выбирают себе главные карты или наборы карт, или даже фигуры Аркан из Таро.

Тотемы: Каждый член представляет могучий животный тотем, или даже магической создание, к примеру - гриффон или химера.

Ядовитые животные: Члены называют себя в честь ядовитых животных (жабы, скорпионы) или возможно все называют себя в честь типов ядовитых змей. Такие кабалы часто специализируются на боевых искусствах или убийствах.

Цирк: Член выбирают роли из под Купола Цирка: ведущий, укротитель львов, акробат, клоун.

Бейсболл: Члены занимают конкретные позиции - питчер, запасной, кечер - и тем самым раскрывают, как прошлое Америки является метафорой нации.

Как свидетельствует данный список, возможности для символики кабала практически безграничны.

В связи со своей неизменной природой, так же как и непредсказуемые события, преследующие магов, маги привлекают сверхъестественное внимание - большая часть которого нежелательна. Многие Пробужденные могут видеть сквозь грим и иллюзии, за которыми скрываются другие сверхъестественные создания. Эти создания считают подобные способности по меньшей мере очень неприятными, и предпринимают любые необходимые по их мнению шаги для сохранения секретности. В случае с вампиром или диким ликантропом, это в абсолютном большинстве случаев означает смерть мага. Волеборцы имеют куда больше шансов пережить подобные проявления внимания, если состоят в кабале. Вампир может справиться с одним, или даже с двумя магами, но целый кабал практикующих тайное искусство - опасность, которую даже могущественные сущности предпочтут избегать.

Более того, маги вынуждены игнорировать собственные различия, если разделяют единый подход. Самый очевидный пример - общий враг, но и другие подходы могут вынудить кабал сплатиться, включая исследование части Царства Тени, охрану общего секрета или создание великого зачарованного предмета. Учитывая способности, которыми обладает даже один маг, задача, которая собирает магов в единый кабал зачастую обескураживает.

Простого товарищества может быть достаточно, чтобы маг мог работать с другими. Одинокий маг в большой опасности пасть жертвой безумия. Как говорят, власть развращает. В случае магов, Парадокс может усилить эту тенденцию, наградив колдуны различными формами безумия. Замечая зарождающиеся симптомы вызванного Парадоксом умственного заболевания друзья могут вмешаться

еще до того, как ситуация станет критической. Хотя маг и может уже пасть жертвой безумия, доверенный член его кабала может всем, что необходимо для возвращения ясности сознания. В Мире Тьмы любой маг, не входящий в кабал, сразу же становится подозреваемым из-за этого факта, и внешне разумное поведение от этого не защитит. Одиноким Пробужденный, не проявляющий следов безумия, просто считается сумасшедший глубоко внутри, более неприятным способом.

Репутация

Территориальная политика среди магов разъединяет сообщество Пробужденных. Маги настолько сосредоточены на основании и защите собственных Святынь, что часто отказываются от совместной работы ради любой сверхважной цели. Общшения между магами на разных побережьях лишь чуть больше, чем между плотниками и хакерами. Поэтому, так как сообщество Пробужденных не настолько велико, кабал, чьи действия достойны внимания может получить репутацию.

Репутация может обернуться обоюдо-острым мечом. Хотя и вполне приятно быть узнаваемым, это так же может быть и опасным. Кабал с достаточно хорошей репутацией в большой опасности скатиться к спеси. Кабал с репутацией двойных стандартов более вероятно привлечет внимание тех, кто хочет склонить группу к участию в темных делишках.

Как только кабал создал себе имя в регионе, в котором базируется, его имя начинает расширяться, в письмах, телефонных звонках или тайных посланиях до тех пор, пока члены не станут хорошо известны (по крайней мере в узких кругах). Если это произошло, группе следует быть особо осторожной в том, с кем она работает и что именно она делает для заказчика, держа в уме, что другие могут считать членов кабала инструментами для достижения собственных целей.

Совместные действия

Не смотря на то, что соперничество и вражда определенно случаются между членами одного кабала, обычно они занимают второстепенное место, когда речь идет об общих целях. В темные годы, последовавшие вслед за Падением Атлантиды, мажеские кабалы зачастую предлагали единое объединенное видение для разобщенных в иных случаях волеборцев. Члены ставят общие цели выше собственных. Или общие цели становятся их собственными. Группа дает магу источник для самоопределения и возможность закрепиться в регионе или обществе. Маги-одиночки чаще всего были странниками, изгнанными из региона местными кабалами и не имеющему доверия в других обществах. Несмотря на более свободную природу магов в современном мире, кабалы сегодня значат не меньше, чем раньше: единое образование, служащее колдуну и домом и семьей.

Протоколы

Кабалы образуются на основе "протокола", кредо круга, и некороткие имеют магические клятвы, под которыми обязаны подписаться члены кабала. Протокол прочнее клятвы (даже если и не запечатан подобной магией), и может быть изменен только с согласия двух третей членов группы.

Большинство кабалов, следующих Атлантическим обычаям, вырабатывают символ своего слова и авторитета, для использования в магии и как средство связи нескольких концептов без прибегательства к магии. К примеру, виверна на кресте символизирует кабал, готовый встретить ядовитый шип ядовитым шипом.

Сетевая работа

Кабалы часто участвуют в торговле услугами с другими группами, и соседним, и чужими. Уважительным членам предписывается следовать подобным соглашениям. Если один кабал должен другому помощь за услуги в войне (против Провидцев Престола или Изгонятелей), ожидается, что он

ответит на зов помощи этого кабала. Один или больше членов будут посланы для оказания помощи.

Некоторые кабалы предоставляют ресурсы, не обязательно в деньгах, но и в магии, и в знании, к примеру - хорошо подобранная библиотека. Позволение посторонним использовать свою библиотеку - хороший способ получения услуг, поэтому уникальные библиотеки - хороший ресурс не только для членов группы, но и для других магов.

Кабалы стремятся хорошо следить за тем, кто должен им услуги и какие именно, и так же кому должны они, и как эти долги следует вернуть. Среди магов долги - не просто рукопожатия или официальные контракты - чаще всего это магические клятвы. Есть последствия за отказ отдать долг, когда об этом просят. Часто это принимает форму проклятья, но могут быть и другие последствия. К примеру, могут проявиться демоны и другие духи мщения. Наказание зависит от уровня магической силы, вплетенной в клятву, и от степени обыденных сил, которые кредитор может использовать для возмездия.

Тайные Ордены

Хотя некоторые маги предпочитают быть одни или отрицают любые формы сообществ или структур, которые могут препятствовать им на пути к силе, большинство предпочитает присоединиться к одному из тайных орденов. Пламя Пробужденной жизни слишком сурово, чтобы доверять само-посвящению. Как только ты узнаешь о сверхестественном мире, он узнает о тебе. Магам нужен кто-то, чтобы прикрывать их спины, и кабала не всегда достаточно. Тайны орден предоставляет прекрасные возможности для магов, не только в защите, но и для развития собственных сил.

Для того, чтобы присоединиться к ордену, маг должен искать посвящения. Посвящение - сакральная церемония, направляющая кандидата на цели сообщества, и орден - на проявление заботы о маге. Для новопробужденного это - символическая смерть, так как он оставляет позади все, чем был, и перерождается как новичок магических искусств в своем ордене.

Процесс посвящения может быть очень разным даже в одном ордене. Вступление мага Мистериума может быть четко упорядоченным молитвенным обрядом, магическим баптизмом, или учебным посвящением в эзотерические элементы орденских практик. Посвящение Адамантиновой Стрелы может быть проверкой суровыми испытаниями (висеть на ясеневом дереве в качестве жертвоприношения Одину).

Как только процесс посвящения закончен, посвященный получает доступ к секретам нового ордена (или, по крайней мере, к доступным на текущий момент). От магов ожидается продвижение целей своего ордена, что часто означает противостояние целям других орденов. Махинации мистического сообщества может вызвать шок у ожидавших увидеть спокойное братство ученых. И тем не менее, природа чистого лукавства политики Пробужденных - наглядное выражение базовой ценности, которой и торгуют маги: силы.

Закрытое собрание

Закрытое собрание - это встреча, на которой независимо от ранга члены ордена из конкретного региона собираются, чтобы обсудить важные на текущий момент пробелы. Члены чаще всего состоят в различных кабалах, поэтому регулярно собирать их вместе - не простая задача. Закрытое собрание редко происходит чаще, чем раз в месяц, и иногда даже не с полным участием всех местных членов ордена. Обычно закрытое собрание собирает член ордена с самым высоким рангом, но иногда это может быть и просто очень активный маг, и маг, сильно погруженный в идеалы ордена.

Место собрания в основном - хорошо охраняемая Святыня, принадлежащая лучшему колдуну или тому, кто безвозмездно предоставляет свое место. Это может быть и снятый клуб, и маленькая

квартира, стоящая в стороне роща, и даже здание орденского капитула, существующее специально для этой цели. В последнем случае, один или более членов достаточно богаты, чтобы позволить существование постоянной резиденции, или от членов ордена ожидаются сборы для этих целей. Подобные пожертвования чаще исключение, чем правило, так как большинство магов имеют собственные или кабала Святыни, и не видят смысла в постоянных затратах при лишь эпизодической необходимости.

Вопросы, поднимаемые на закрытом собрании, полностью зависят от местного контекста. Для некоторых орденов, это может быть и обсуждение стратегии приобретения большей власти, к примеру - тактика добычи расположения одного или нескольких Консулов, или способы поддержки собственного кандидата на место Главного Консула. Для других орденов, это может быть просто вечеринка ии даже мастерская по изучению механик. Для всех, так или иначе, закрытое собрание - это место для обмена услугами среди членов ордена.

Пентакль

Непрочный союз Атлантйских орденов и Свободного Совета иногда называется Пентаклем, особенно когда относится к Консилиуму, в котором все пять орденов принимают участие. Некоторые маги верят, что есть магическая власть и сила в альянсе пяти орденов, так как тот отражает пятиконечную Атлантйскую пентаграмму. Другие усмеваются, утверждая что стародавний альянс четырех орденов с истинно-атлантйским наследием - иногда называемый Алмазом - единственная подходящая основа для альянса. А другие утверждают, что никакой альянс не должен боготвориться из-за своего названия, как минимум он магически связан всех своих участников и лишит свободы независимые ордены.

The Adamantine Arrow

Есть оружие, несущее смерть, и оружие, дарующее жизнь. Адамантиновая Стрела охватывает и то, и другое. Каждый орден практикует основные оккультные защитные техники, но Стрела пошла дальше, впитав метафору войны. Она — и политическая позиция ордена, и его оккультная практика. Для некоторых это — тяжелый, аскетичный путь, выжигающий трусость и возвышающий действие над созерцанием. Другие видят в ордене превосходную платформу для ведения тайных сражений Пробужденных, торгуя услугами с теми, кто больше заплатит, и даже отбирая Дэмесне у слабых. Превыше всего Адамантиновая Стрела ставит действие. Члены ордена не занимаются бессмысленными затворничествами, самоедскими медитациями или слабым пацифизмом. Они знают, что Пробужденные находятся в центре эзотерической войны и являются сильными бойцами на правильной стороне.

Но вот какой вопрос: какая из сторон — правильная? Когда-то Стрела защищала Атлантиду от всех угроз, внешних и внутренних. Они звались *Ungula Draconis*, Коготь Дракона, никто не мог отрицать, что это была праведная работа, потому что она сохраняла пламя человеческой силы живым во времена, наполненные воинствующими монстрами и ведьмами-отступниками. Когда дело касалось Атлантиды, не было ни сомнений, ни компромиссов, даже если провинции страдали от рейдов и разрушений во славу Пробужденных. Со временем идеал обернулся милитаризмом и завоеваниями. Простой солдат посреди мерцающих улиц города мог стать богом в диких местах. И если мог там, то почему — не на небесах?

Высокомерие привело к Падению, а Падение привело к Исходу. Атлантида раскололась, и Адамантиновая Стрела охраняла ее осколки. Стрела всегда утверждала, что стоит выше политики, посвященная чистой обязанности защищать секреты магии от ее очернителей. Но сейчас, как бы то ни было, сомнения и оппозиция пошатнули старый орден. Каждый раз, когда маг Стрелы выбирает сторону, он меняет политический расклад. Неудивительно, что такие маги часто становятся недовольны простой охраной и стремятся заполучить власть в свои руки.

Обзор

Стрела — это, прежде всего, воины, но не будет ошибкой назвать и многие другие роли. На каждого бойца на передовой, в рукопашную сходящегося с ужасами Бездны, есть стратег, видящий и манипулирующий тайными, конфликтными сплетениями мира. Экономические, экологические и более эзотерические конфликты изучаются, подчиняются и выплавляются в любую нужную Стреле форму. Маги видят реальность многослойной, полной знамений и движений, невидимых непосвященным. Искусство войны Пробужденных следует этой мысли, используя тысячи техник.

Адамантиновая Стрела уверена в своих корнях в Атлантиде, но не берет ответственность ни за какое конкретное историческое событие. Вместо этого она покровительствует обычным воинским добродетелям многих культур. Стрела может даже настаивать, что эти добродетели — духовные отсылки наследия Ордена после Исхода, горящий факел, ведущий солдат всех веков прочь от банальной жестокости к обрядовой этике справедливости. Если это действительно так, то появляется обратное предположение, что орден оставляет в себе место звериной жестокости, управляется хунтой и жадной насильной, самопровозглашенной властью. Как и оккультное искусство войны, это предположение проявляется в бесконечном множестве форм, что делает невозможным ее обнаружение и доказательство. Адамантиновая Стрела понимает суть проблемы, но и сама не всегда уверена, поддерживает ли конкретное действие идеалы или грехи.

Воинская служба сама по себе не является добродетелью. Только праведная служба придает жизни Стрелы смысл. После Падения, орден защищал других магов от новых угроз Падшего Мира и давал клятвы верности. И сегодня это — главная роль Адамантиновой Стрелы. Ее маги защищают Дэмесне,

Святыни и кабалы, так как являются истинными сынами Атлантиды. Некоторые Стрелы предположительно охраняют злые вещи, которые не могут (или, из-за особенно жестокой судьбы, не должны) быть изгнаны из мира.

Когда Стрелы говорят о силе, они стараются следовать ее духу. Иногда возникает опасность, требующая военного лидерства. Иногда приказы Стрелам морально или мистически слабы, и они видят лучший способ поддерживать данные клятвы во взятии руководства. Но, хотя Адамантиновая Стрела и уважаема, она не может гарантировать праведность душ своих членов. Сила, а не кротость побуждает многих членов принимать мантию правления.

Члены

Адамантиновая Стрела привлекает большое число молодых магов — импульсивных, уверенных мужчин и женщин, верящих, что их Аркана автоматически придает им военной мудрости. Такие просители быстро разубеждаются в подобной мысли. Стрела тренируется многое переносить и скромно жить. Наставники Стрел дразнятся секретами боевой магии у них перед глазами только для того, чтобы отказывать в обучении до тех пор, пока студент не смирит себя тяжелой работой, аскетичной дисциплиной и болезненными заданиями. Некоторые мастера невозможно жестоки, оставляя на своих учениках физические и психические шрамы, некоторые никогда не поднимаются выше ступени просителей, но, в большинстве случаев, наставникам жалко позволить одному из Пробужденных потратить жизнь зря. Лучшие учителя создают воинов-дипломатов, могущих справляться и с этикетом, и с кровавыми боями одинаково уверенно. Худшие учителя получают эмоционально мертвых стражей, чья странная, молчаливая природа может быть по ошибке принята за мудрость.

И некоторые кандидаты не нуждаются в усмирении. Они — природные тактики и атлеты, которых старейшины Стрелы ищут для обучения и, что более важно, ограждения от вреда другим. Адамантиновая Стрела, на самом деле, не дает этим молодым магам никакого выбора. Хотя они и достаточно просто изучают боевые заклинания и могут приспособить свои разумы к стратегии с необычайной гибкостью, им все еще следует постичь честь, самоотверженность и чувство ответственности перед остальными Пробужденными. Орден сожалеет, когда эти основы не получается вложить в ученика. Их приходится со стыдом убивать, и их имена больше не произносятся вслух. Старые маги присоединяются к ордену в ответ на кризис, или из чувства негодования. Стрела дает им инструменты для мести или исправления ошибок. В идеале, орден принимает только ищущих мести, способных выучиться, расширить свои воззрения и увидеть, что все Пробужденные достойны помощи.

Философия

Адамантиновая Стрела практикует то, что называется Бриллиантовой Дорогой или Путем Адаманта. Атлантический название не имеет точного перевода и означает и «неувядаемую мудрость» и «свет бури». Путь Адаманта разделен на 5 принципов — Ладонь. Человеческая ладонь создает, общается и разрушает. Она всегда встречает, общается и покоряет внешний мир, и является главными вратами осязания. Соответственно, ее пять «пальцев» образуют идеальный путь для воина, чтобы провести себя сквозь Падший Мир. Они следующие:

Существование — это Война

Все существа постигают мудрость с отделения самих себя от единства вещей и последующего разделения единства оставшегося. Только постигая сломанное, маг может понять его изначальную целостность. Оставаясь в первозданном блаженстве, единство всех вещей будет ощущаться так же, как клетка ощущает целостность ткани: как механизм, без истинного понимания. Жизнь — это больше, чем страдание: это постоянная проверка воли и созидания. В этой схеме даже у Экзархов есть свое место. Они отделили Высшее от Падшего и создали

абсолютное испытание. Даже несмотря на то, что Стрела чтит потерянную Атлантиду, расколотое мироздание дает ей возможность испытать себя, превосходящую все, что утерянный город мог предложить. Говоря практически, Стрела должна быть способна использовать любой метод сражений как аллегорическое решение не требующей насилия проблемы, и любую мирную технику, чтобы выиграть войну.

Просветление — это Честь

Маги знают, что все имеет свое эзотерическое значение, поэтому значение само по себе не может быть знаком мудрости. Истинное просветление — способность создавать значения так же, как и отражать их. Клятвы — вот как Стрела связывает себя с большим миром, обращая его уроки в нерушимые узы чести. Клятвы переписывают суть мага во что-то большее, чем он сам. Когда он обещает защищать компаньона, он разделяет значение своей клятвы со своим подопечным так же, как и со своими врагами. Клятвы никогда не должны быть нарушены, но и не должны быть слишком конкретными, чтобы воин выносил свое суждение не в формальных словах, а в динамичных мыслях.

Приспособление — это Сила

Стрела никогда не должен рассчитывать на одну лишь магию или чистую силу любого вида. Если он привычно использует магию, физическую силу или меткие слова для превосходства, он цепляется за один способ действия и отрицает уроки, предлагаемые новыми тактиками. Прагматически говоря, враг может обнаружить привычки воина и использовать их против него. Симпатическая магия — корень многих военных заклинаний. Если маг не отбросит бессмысленные привычки, он сделает себя уязвимым. Хотя и проще всего обнаружить проблемы, неразрывно связанные с магическим их решением (или с помощью одного вида магии), орден также устраивает проверки и повседневной жизни своих членов. Чрезмерно ли маг увлечен материальными благами? Горделивыми речами? Если так, то он должен исправиться. Некоторые Стрелы приходят к аскетичной жизни, другие же переходят от одной практике к другой, готовые сменить свои одежды, манеры и даже имена для защиты от самоуспокоения.

Божественное — в тебе

Есть причина, по которой только люди становятся магами. Человеческое существо по сути не отличается от космоса. Тело, разум и душа образуют микрокосм большей реальности. Физические дисциплины — больше, чем мускулы и кости; это путь познания оккультной реальности, воплощенный в теле так же, как и Атлантиская мудрость — в Падшем Мире. Скрытые глубины разума и алмазные его вершины повторяют Высший Мир.

Служение — это Владение

С веками Адамантиновая Стрела поняла, что очевидный правитель редко является истинным мастером оккультной иерархии аналогично правительствам Спящих, основанным на сети скрытых деятелей. Очевидно, что власть исходит из действия, а не пассивного созерцания или бессмысленной структуры. Государство или тайное общество извлекает пользу из своего главы, средоточия групповых идеалов и воплощения их скрытой мощи. Стрела никогда не должен искать власти для себя, потому что он получит лишь неэффективный символический пост. Вместо этого он служит кабалу как советник и страж. Правитель представляет идеал, которому маг должен стремиться служить, даже если настоящая личность не всегда именно такова. Во времена кризиса Стрела может быть эффективным лидером, но его действия всегда должны быть в интересах этого идеального правителя, вечно находящегося за пределами его доминиона.

Ритуалы и церемонии

Адамантиновая Стрела ценит эффективность, поэтому встраивает свои ритуалы в практические аспекты тренировки и постижения воинского искусства.

Клятвы

Редко встретишь Стрелу без клятв личности, кабалу или идеалу. Первая клятва ученика — его учителю; от него ожидается подчинение любому приказу, независимо от его абсурдности или опасности. Отдаваясь на милость мастера, маг вынужден выйти за пределы самоналоженных ограничений. После этого Стрела находит свое место в Пробужденном сообществе, давая клятву служения личности, организации или делу. Клятвы мага Стрелы достаточно гибки, чтобы оставлять место для интерпретаций и почти никогда не требуют от них буквального подчинения Ордену. Вместо этого воин обещает служить, и тот, кому дано обещание, старается доверять ему для наилучшего применения его способностей.

Порядок Вызова

Несмотря на то, что маги Адамантиновой Стрелы известны своими дуэльными навыками, им запрещены вызовы равных по рангу. Военную мудрость тяжело получить, а чтобы потерять ее, достаточно умереть. Орден предпочитает избегать потерь опытных членов на бессмысленных дуэлях. По традиции, бросивший вызов должен победить подчиненных Стрелы до того, как получит разрешение на дуэль. Такая иерархия правосудия (или мести) позволяет избежать неудачного уничтожения целой жизни накопленной мудрости и мешает внутренним убийствам под предлогом дуэлей. Это правило не применяется к бросающим вызов, не входящим в орден. С ними Стрела должен справляться сам, если должен вообще.

Звания и Должности

Адамантиновая Стрела уважает два типа взаимоотношений: студент и учитель, и командир и подчиненный. Внутри кабалов Стрелы эти взаимосвязи обычно — одно и то же, но за пределами последнее определяется природой клятв Стрелы, сеньор он или вассал. Учителя и студенты не имеют официальных наименований, обходясь общераспространенным среди магов названием.

Знаменосец

Назначенный защитник смешанного кабаала или второй по значимости член кабаала Стрелы принимает это звание как символ воинских добродетелей группы. Знаменосец считает своей прерогативой представлять кабаал любой магической дуэли или организовать защиту группы. Это позволяет его командиру безопасно осуществлять свое руководство, или, в случае командира из ордена, глубже постигать мистическое искусство войны.

Мудрец Адаманта

Военные лидеры или главные тактики получают титул Мудрецов Адаманта. В падшие дни этот титул редок, так как современные маги редко ведут бои большими группами. Мудрец Адаманта часто является неофициальным лидером Консилиума или большого кабаала. Технические его должность — военный советник, но его советы де-факто имеют силу закона.

Отношение к другим орденам

Свободный совет: Мы не давали им никаких клятв

Стражи Покрова: Недостойные доверия, но, к сожалению, необходимые

Мистериум: Неблагодарные хранители того, что мы защищаем

Серебряная Лестница: Мы клялись в верности их идеалам, если даже не практикам

The Free Council

Вы чувствуете это? Магия все еще существует, как покореженное дерево, изогнувшееся под весом Бездны. Нации призывают огонь с небес во времена войны. Голоса дрейфуют на невидимых волнах от Нью-Йорка к Джакарте, от Могадишо к Москве. Мир полон магических символов и рун. Мужчины и женщины умирают за флаг или выжимают себя досуха ради марки. Этот век — век силы и возможностей. И Пробужденные могут видеть Высшие тени, наложенные на все это... если будут правильно смотреть. Но этот век — также и век ужаса, потому что сила не имеет этики. Инструменты власти готовы, плохо их использование. Очень плохо.

Свободный Совет хочет это изменить. Этот век, это время величественного хаоса, должны быть переведены на Пробужденную мудрость. В новом виде алхимии Совет превратит ловушки Недвижимости Спящих в ничто.

Атлантида — достойная мечта, но для Свободного Совета другие маги совершают ошибку, связывая свой вид с прошлым, прикладывая усилия, чтобы всегда быть чем-то меньшим, чем их предки. Орден считает Пробужденный Город духовным идеалом, но не верит, что его древние ритуалы — лучший способ восстановления власти Пробужденных. Он настаивает, что, в принципе, любой метод, до тех пор пока он несет добродетельный смысл, может быть использован для связи с Высшими Царствами. Человечество в доисторические времена нашло искру Пробуждения и никогда ее не забудет. Недвижимость может только подменить ее: человеческие существа воссоздадут знамения мудрости вокруг себя. Даже Падший Мир содержит бесчисленные сокровища для Пробужденного искателя.

Власть Аркан — не мудрость. Свободный Совет открыл эту истину, когда спрашивал Аталантийских ортодоксов. Несмотря на все их силы, даже великие мастера были слепы к новым истинам ускоряющегося века. Наступило время отбросить старые иерархии и искать истины через демократию и консенсус. Уровни посвящения и секреты, схороненные от так называемых недостойных, становились все хуже, потому что воссоздавали значение Экзархов и Провидцев Престола. Свободный Совет настаивает, что человечество никогда не должно быть попраным ради оккультных постижений. Магия существует здесь и сейчас, и движется вперед так же ловко, как и мысль. Ухватившись за традиции, ты останешься позади.

Обзор

В сообществе Пробужденных всегда была часть повстанцев и странных гениев, магов, которые никогда не могли принять простых ответов Атлантической традиции. Серебряная Лестница изгоняла их, Адамантиновая Стрела отказывалась их защищать, а Мистериум исключал их слова из истории. Но Пробужденные всегда были чувствительны к духу эпохи, и настали времена, когда тонкие струйки недовольных обернулись потоком. Эти времена совпали с некоторыми из величайших достижений человеческой истории, но так же и с величайшими войнами и разрухой. Маги ли вызвали эти события, или извлекали из них урок? Так много слоев конспирации лежит между магами и Спящим человечеством, что почти невозможно сказать, на ком лежит бремя истории, но в течение этих кардинальных событий тайное знание прирастало. В начале 19 века кабалы по всей Европе выработали теорию страха: потрясения ведут к удивительным новым оккультным практикам, а не просто теням Атлантиды. Мужчины и женщины не так слабы, как предполагают Экзархи, выживая в их тюрьме поколений.

Новое движение дало себе сотни различных имен, основанных на чем угодно, начиная от Спящих вдохновителей и заканчивая эзотерическим юмором. Конфликт был неизбежен. Он распространился по планете через обаяние Восстания Боксеров, пушки Американского Запада и бомбы лондонских анархистов. Историки Мистериума называют это Безымянной Войной, так как в то время другие ордены отказались даже дать имя революционерам. В конце концов, имена дают символическую силу.

Наследники Атлантиды, несмотря на все внутренние трения, хотели видеть отступников сожженными историей.

Война оставила восставших окровавленными, но не согбенными, и даже увеличившими свою численность. Молодые члены традиционных орденов заражались, очарованные возможностями, предложенными группами восставших. Но несмотря на это, Безымянные восставшие не смогли доказать свое значение древним орденам, до тех самых пор, пока не начали выступать за что-то, а не просто против традиций. Великий Отказ исполнил это требование.

Провидцы Престола понимали, что восставшие представляют собой прекрасные возможности. Безымянные маги принимали технологии и веяния мира Спящих. Они могли быть использованы, чтобы стереть все воспоминания об Атлантиде. Совместно Провидцы и Безымянные могли создать мир, в котором человечество не сможет даже задуматься об оккультном, искоренив тем самым последние малые изъяны в созданном Экзархами мире-тюрьме. Провидцы Престола послали эмиссаров к Безымянным кабалам, предлагая им богатство и власть в обмен на союз, который бы переплел технологическую и культурную магию с идеологией контроля.

Безымянный орден отказался. Они отказались стволами, пушками и потрясающим Искусством. На Сочельник 1899 года, Великий Отказ альянса совпал с официальным образованием Свободного Совета, члены которого наконец нашли общего врага. Дух современного мира должен быть свободой, а не технократией, и наступило время для достижения этого.

Члены

Старшие ордены заставят вас думать, что Свободный Совет состоит из плохо тренированных панков и политических оторв, угрожающих всем вокруг плохо сплетенными заклинаниями и заражающих Высший Мир своим болезнетворным касанием. Иногда это действительно так. С другой стороны, начинающие маги могут говорить о Свободном Совете из чистого чувства противоречия, но так же могут и искать освобождения от уз ученичества. Многие маги относятся к своим ученикам как к рабам и пушечному мясу в битвах за древнее знание. Некоторые мастера даже ограничивают развитие своих учеников, так как боятся быть превзойденными. Так складывается чувство обиды, и ученики уходят.

Свободный Совет предлагает условия, в которых идеи молодых магов свободно обсуждаются, но новички, ожидающие абсолютной лицензии на действия по своему усмотрению, вызывают удивление. Свободный Совет серьезно относится к демократии, но не принимает всякое решение — а их много — которое предлагается. Как и другие маги, вольнодумцы ведут опасную жизнь в сражениях с врагами и поисках магической силы. Они верят в безопасность и взаимопомощь. Восстание само по себе ничем не поможет. После резкой критики на обсуждениях и эпизодического проявления насилия по заданию Совета, выжившие переплавляются в идеалистичных, но практичных оккультистов, обладающих гибким набором возможностей. Вольнодумцы стремятся быть универсальными за пределами своих магических специализаций. Их активный интерес в культуре и технологии, их иконоборчество превращают в идеального члена сочетание инженера, антрополога и партизана.

Молодые маги — не единственные, кто присоединяется к Свободному Совету. Колдуны-ветераны связывают себя с орденом или из-за отказа от прошлых прогнивших связей, или для развития радикальных оккультных теорий. Опытные перебежчики добавляют политического значения и магической силы причинам таких перебежек.

Все вольнодумцы разделяют общий интерес к современной культуре и скепсис к Атлантискому наследию. Некоторые даже сомневаются в существовании Атлантиды. В любом случае, они верят в бессмысленность самоограничений традициями. Если Атлантида существовала в каком-либо веке, должно быть и будущее, и еще лучшее место, чем описано в легендах. Конечно же, члены Свободного

Совета редко соглашаются с лучшей моделью Пробужденного — или обыденного — общества. Их Святыни сотрясаются от спорящих голосов анархистов, капиталистов свободного рынка и участников бесчисленных других доктрин.

Философия

Написаны тома и проведены дуэли в спорах о том, во что же верят вольнодумцы. Несмотря на это, членов мало что объединяет, кроме заявления об единстве, подписанного на рассвете XX века.

Демократия стремится к истине; иерархия насаждает Ложь

Недвижимость не просто укрывает от взора Спящих величайшую истину сущего. Она создает образ мышления, заставляющий их врать друг другу, уничтожая власть в обществе рангами, создавая иерархии для контроля над распространением знания. Это — само по себе радикальное утверждение, но Свободный Совет идет еще дальше, утверждая, что даже маги прокляты скрывать свое знание в иерархиях обоюдного обмана. Каждое поколение теряет часть знания, заключенную на высших уровнях посвящения и никуда не перешедшую. Соответственно, секреты Атлантиды (если это и не ложь) были отфильтрованы сквозь такое количество мастеров и учеников, что почти бесполезны. Только открытое изучение и свободное обсуждение может отбросить Ложь.

Человечество — магично; человеческие работы содержат магические секреты

Свободный совет верит, что человечество никогда по-настоящему не забывало секреты магии. Человеческие существа инстинктивно создают свои собственные чудеса. Они — лишь тени потенциала, которого они могут достичь, если Пробудятся, но они устремляются к новым путям понимания магии. Технология и культура имеют свои собственные тайные законы и символы, почерпнутые из Высших областей, ждущих, чтобы их раскрыли. Вольнодумцы принимают современное видение магии, основанное на человеческих достижениях, а не седых мифах. Это не означает, что магия проистекает лишь от современных технологий и СМИ. Многие вольнодумцы верят, что доиндустриальное и развивающееся общества создавали собственные открытия на протяжении истории Спящих, и было бы ошибкой слишком сильно цепляться за современные западные ценности. Конечно, другие кабалы Совета верят в обратное: Просвещение и его наследники — единственные потоки человеческой истории, достойные внимания. Общее у обеих групп то, что они видят эти развития как новые и жизненно важные сами по себе, а не как скорлупки воспоминаний об Атлантической славе.

Уничтожай последователей Лжи

Это один из основных пунктов соглашения между кабалами Свободного Совета. В то время, как все соглашаются, что Провидцы Престола — самые одержимые сподвижники Лжи, у них нет никакого согласия по поводу реформирования сообщества Пробужденных на отхождение от его авторитарных традиций. Наиболее радикальные ячейки поддерживают революционную войну против Серебряной Лестницы и ее сторонников, но другие верят, что мирная кампания взаимодействия и реформы на уровне Консилиума постепенно убедят магов оставить их устаревшие иерархии.

Ритуалы и Обряды

Свободный Совет существует чуть меньше столетия, поэтому его члены знают, что его традиции были изобретены, а не открыты. Дух изобретения и адаптации преобладает, поэтому кабалы Свободного Совета регулярно изобретают ритуалы, подходящие собственным церемониям.

Ассамблея

Кабалы Свободного Совета управляются демократически, либо абсолютным согласием, либо большинством голосов. Так же кабалы часто формируют региональные Ассамблеи, как альтернативы

местным Консилиумам. Индивидуальные группы посылают на Ассамблею синдиков, которые, в свою очередь, формируют предложения, за которые голосуют остальные присутствующие маги. Некоторые Ассамблеи требуют от членов разорвать связи с Консилиумом, но большинство — нет. Несмотря на это, коллективная сила хорошо организованной Ассамблеи может убедительно повлиять на Консилиум, так как все ее члены придерживаются согласия в определенной политике. Вариация, известная как Колонна, организует магов в бою против их врагов. Хотя и любой демократически управляемый кабал может присоединиться к Ассамблеи, маги-вольнодумцы, бесспорно, составляют большинство в ее рядах.

Дом Знания

Миссия Свободного Совета — обновить тайное искусство, и она может быть легко замечена по той легкости, с которой осуществляется обмен магическими открытиями. Система Домов Знания помогает таким обменам, предоставляя открытые хранилища магического знания. Это вовсе не означает, что к самому Дому Знания легко получить доступ; кабал, контролирующий его, может диктовать любые требования. Некоторые Дома Знания используют модель открытого рынка, продавая любой товар любому магу способному оплатить стоимость деньгами, Маной или бартером. Другие служат лишь кабалам, считающимся идеологически верными хозяевами Дома Знания.

Текне

Орден предпочитает называть свой стиль магии «?????» — греческим словом, означающим ремесло или искусство. Текне — не просто приложение древних Атлантических техник, но философское смещение технологии, искусства и культуры для производства магии, подходящей под современный контекст. В то время как другие ордены цепляются за традиции, принадлежащее древнему прошлому, Свободный Совет стремится достичь новых горизонтов.

Звания и Должности

Места в Свободном Совете распределяются демократически и существуют для выполнения прагматической, а не ритуальной роли.

Эмиссар

Эмиссар — это вольнодумец, направленный кабалом Свободного Совета или Ассамблеей для достижения дипломатических целей, касающихся магов других орденов. Эмиссарам не разрешено занимать любую позицию или выдвигать любое предложение, которое не было принято на голосовании магами, которых он представляет, если только их кабал или Ассамблея не дали им это право заранее. Кабалы и Ассамблеи, в свою очередь, обязаны возместить любой вред, причиненный Эмиссару.

Стратегос

В кризис маги Свободного Совета могут добровольно отказаться от своих демократических прав и дать стратегосу власть принимать решения во всех областях его компетенции. Большинство стратегосов обычно координируют группы защиты вольнодумцев, хотя некоторые и принимают решения от экономики Святынь до метафизических дебатов. Многие Ассамблеи (виртуально включая все Колонны) выбирают стратегоса, который может принимать решения, затрагивающие всех членов Ассамблеи. Независимо ни от чего, власть стратегоса формально ограничена только одним вопросом.

Синдик

В регионах, где Свободный Совет представляет большинство, члены кабала выбирают одного из них, чтобы представлять свои интересы. Синдики не принимают решения. Они участвуют в дебатах с другими синдиками и вырабатывают предложение, за которое проголосуют все. Синдики могут достичь серьезного влияния. Их позиции по различным вопросам обычно поддерживаются их кабалами, или даже чужими, и совокупная способность синдики привести сложную проблему к голосованию позволяет их мнению доминировать на любых дебатах.

Мнение о других орденах

Адамантиновая Стрела: Исполненные чести, но служащие устаревшей идее

Стражи Покрова: Сомнительная тайная полиция

Мистериум: Кураторы ностальгии

Серебряная Лестница: Они скоро станут неуместны

The Guardians of the Veil

Магия - Искусство тайное. Стражи Покрова поддерживают это положение не без причины. Орден верит, что Атлантида была осквернена человечеством. Она поощряла плоды человеческого гения и отражала его изъяны. Атлантида была ближе к Утопии, чем все после нее, но не была совершенной. Стражи Покрова говорят, что совершенство - удел личности. Сообщества же - всегда с изъяном. Даже Атлантике нужны были стражи, шпионы и убийцы. Падший Мир ничем не отличается. Стражи Покрова, также звавшиеся *Visus Draconis*, или Глаз Дракона, тайно защищали Атлантиду от внутренних угроз и мошенничества. Они говорят, что это была неблагодарная работа, на которой маги оставляли собственные пути просвещения ради блага Пробужденного Города. Даже в свои величайшие дни Атлантида имела скрытых врагов: великих зверей, скрытых человеческой плотью демонов, и угрожавших городу из безумства и жадности повстанцев. Орден был ненавидим и вообще, и за дело, потому что смириться с его существованием означало поставить под вопрос легитимность самой Атлантиды. Как и их компаньоны из Адамантиновой Стрелы, они рассматривались как инструменты Атлантиды - и никогда как ее хозяева. Но в то время как войны была уделом исполненных чести ярких волонтеров, Стражи Покрова отвечали за более скрытые вопросы государства. Будучи раскрытыми они бы пошатнули принципы управления Атлантиды людьми вне страха и варварской тирании. Иногда этот идеал соблюдался, но в последние дни города ходили слухи о том, что орден использует шпионаж и убийства ради собственных целей. Правление Атлантиды частично зиждилось и на тайной работе Стражей. Они незаметно убирали зарубежных врагов там, где могли, ради выгоды переступая грань сверхъестественных опасностей для давления на вождей и лордов, и в случае необходимости разваливали королевства, разжигая костры внутренних восстаний. Некоторые из этих королевств действительно угрожали Атлантике, но большинство несло лишь потенциальную угрозу - потенциал, который маги-шпионы Стражей мастерски определяли и уничтожали без всяких связей с Атлантидой. Если Атлантида и казалась Утопией своим жителям, то отчасти лишь благодаря сдерживанию любой силы, способной в будущем ей угрожать.

Даже после Исхода Стражи практиковали свои скрытые искусства на режимах Спящих, возводя эффективные конспирации и мифы на теле истории, используя схему, ложь и ножи для защиты магов от врагов как Спящих, так и сверхъестественных. Даже не смотря на то что уели их - прагматичны, они не лишены оккультного значения. Орден верит, что каждый Парадокс расширяют Бездну, поэтому магия должна оставаться скрытой. Свои собственные темные дела - оккультная жертва. Они загрязняли собственную Карлу, чтобы другие маги могли сохранять свою собственную, свободные от охотников на ведьм и других, худших опасностей.

Обзор

Если не считать Провидцев Трона и Изгоняющих, нет ордена, который бы ненавидели сильнее Стражей Покрова. Маги воспринимают его как необходимое зло - ценных, но неприятных союзников. Даже Свободный Совет более уважаем из-за того, что его хаотичные принципы все равно поощряют открытия, а не репрессии. Воля Пробужденных тренирована преодолевать барьеры в поисках свободы, и большинство магов обладают врожденным неприятием любого, отграничивающего человеческие желания. Но орден все равно действует, и несмотря на то, что маги не принимают Стражей, они все равно обращаются к ним за помощью - и орден спрашивает помощь в ответ. Это не всегда происходит добровольно, но опытные Стражи умеют доставать целые связки скелетов из шкафа других магов, и грамотно на них давить. Выше всего остального Стражи овладели искусством действия в среде Спящих без привлечения внимания, забрасывая семена нужных историй и аккуратными порциями магии воздействуя для ограждения от врагов магии и соблюдения собственных интересов. Слухи говорят, что когда-то орден манипулировал целыми нациями и цивилизациями, вплоть до их крушения. Даже сейчас Стражи сеют скрытый смысл и тайные знаки в мировых культурах. Члены ордена могут получить поддержку, привлекая к тайному миру Спящих, узнавших о нем из бесполезных (но имеющих смысл) сводов тайных обществ, созданных орденом

столетия назад. Истории о семейных линиях, культивируемых для службы ордену целыми поколениями и пыточных камер, укрепленных для сверхъестественных узников пополняют своды баек среди Пробужденных. И как всем известно, половина этих слухов может быть созданными Стражами. Там, где не справляется осторожная скрытность, невидимые ножи, бесшумные пистолеты и убийственные заклинания вступают в игру, поэтому Стражей Покрова опасаются как убийц. Стереотипы рисуют их одержимыми смертью безтрепетными убийцами, но стоит повториться - эти маги знают свои грехи. Что делает их еще более опасными. Они уверены, что любое деяние - абсолютно необходимая мера для достижения Пробужденными контроля над миром и абсолютной победы над Экзархами.

Члены

Стражи Покрова осторожно набирают новых членов, так как процесс медленного посвящения начинаются сразу же, как только орден чувствует комбинацию потенциала Пробужденного и необходимо образа мышления. Для начала они заманивают новичков в конспирацию, полную другими Стражами и Спящими. Старшие члены проверяют способность новичка хранить тайны от непросвещенных, и совершать сомнительные действия ради высшей цели. Этот этап называется Серым Покровом, наименее важным слоем, покрывающим паутину схем, проверяющих решимость мага и состояние его этических принципов касательно принятия методик ордена. Второй этап - Кровавый Покров. Здесь маг должен быть готов убить ради конспирации. иногда колдун действительно убивает кого-то, кого орден уже пометил как смертника, но и любой демонстрации искреннего намерения это совершить бывает достаточно. В то же время Стражам не нужны безмозглые слуги. Они хотят от магов веры в иделы такой силы, что они будут лгать, убивать и умирать за них, но не полностью оставят собственные моральные суждения. Поэтому последний Черный Покров ставит новопосвященного в затруднительное положение, требуя совершить деяние, аморальное по стандартам самого ордена. Если маг подчинится, то никогда не попадет в орден. Тайные общества, о которых он когда-то знал, исчезнут. Его не убьют, но Стажи будут следить за ним всю его жизнь. Если же откажется, то орден снимет последние преграды и он станет настоящим его членом. Многие люди считают, что орден предпочитает посвященных, бывших шпионами, убийцами и тайными агентам в мире Спящих, но это мнение основано на недопонимании. Стражи Покрова используют обыденные службы разведки и тайные братства как испытательные полигоны, но большинство возможных в них кандидатов уже заманили вступить в орден. Соответственно, Стражи часто получают из людей с невинной до попадания в орден биографией. Сообщество скорее превратит морального прагматичного рабочего с фабрики в состоявшегося шпиона, чем наймет воспитанного государством психопата.

Философия

Стражи Покрова хранят мало древних писаний, потому что написанное - это секрет, разделенный с любым, кто умеет читать. Вместо этого они поддерживают устные традиции. Закон Маски представляется на первых Покровах, но полностью ему обучаются лишь полностью прошедшие орденское обучение маги.

Парадоксы делают Бездну сильнее в наказание за гордыню

Парадокс - это не просто провал в реальности. Это изъян, открывающий Падший Мир для яда Бездны. В доказательство Стражи указывают на аномалии и манифестации, как и на традиции, говорящие об астральных путешествиях как о когда то куда менее необычном явлении. Орден порицает вульгарную магию; Стражи, часто бросающиеся потрясающими реальность заклинаниями рискуют быть подвергнутыми наказанию, если не хуже. Символично, что Высший мир слишком чист для показной лести. Как тайные мастера, и маги имеют свое место в космическом устройстве. Если их души не смогут использовать тайные таланты для поддержания Падшего Мира, их души могут потворствовать тьме.

Грехи в конечном счете несут Пробужденному мудрость

Мудрость - сила реальная, а не субъективная идея. Стражи Покрова настаивают на том, что просветление - безличная сущность, создаваемая и передаваемая среди ищущих его Пробужденных. Большинство магов следят за своей Мудростью с помощью аккуратного использования магии и сопереживания, так как магия - искусство совершенствования человечества, а не его забвения. Стражи идут иным путем. Ложь и убийства - грехи, но если они предложены как жертвоприношение ради блага Пробужденных - они создают мудрость для других магов. Орден понимает, что его пути разъедают единство душ собственных членов, но так же они предоставляют безопасность и справедливость для просветленных. Хотя классические доктрины стоят на том, что у добродетелей есть действительные метафизические проявления, многие Стражи удовлетворяются осознанием того, что их жертвы помогут другим магам.

Падший Мир должен быть ведом Достоинствами

Правило сводится к индивидуальному достоинству. Пробужденный - мудрее Спящего, и мастера мудрее своих учеников. Маги всегда должны возвращать большую мудрость среди тех, за кого они отвечают, но только до тех пор, пока это не затронет его обетов и навлечет опасность на его собственный путь к Пробуждению. Магические секреты и тайный символизм должны отсеивать недостойных высшей правды о тайном знании. Спящие не должны играть с секретами Атланτιды или угрожать магам. Магам следует быть милосердными и даже почтительными в соответствии со своей мудростью и предоставлять умелое и мягкое руководство менее успешным. Меритократия не оставляет места шовинизму; пол, сексуальное самоопределение и прочее почти никогда не определяют ценность. Мелочная фанатичность остается за пределами Пробужденного взора.

Ритуалы и Обряды

Покровы уже были описаны. У Стражей Покрова есть и многие другие ритуалы. Два самых распространенных:

Маск

Маск - больше, чем просто новая личность; это слой фальшивого существования, которое Стражи используют для выполнения конкретной задачи. Говорят, есть 49 архетипов личности, начиная от Жреца Черепа, наделяющего убийство святостью, до Скипетра, раздающего указания. История и культура предоставляют бесчисленное количество возможностей, включая Черный Костюм, Мудрого Торговца и Раненного Солдата. Иногда эти роли дополняются действительно зачарованными масками, и некоторые позиции ордена традиционно требуют от магов их использования. Говоря абстрактно, Маск - это серия заклинания, так скрывающих личность мага, чтобы он мог принять конкретную роль. Стражи надевают Черный Костюм, чтобы выглядеть как правительственный агент, скрывающий свидетельства о сверхъестественном, или Скипетр для отдачи приказов в корпоративном или правительственном учреждении. Символично, что Маск учит мага скромности, так как он должен подавить собственный эгоизм для исполнения роли.

Лабиринт

Лабиринт - краткое название сети тайных сообществ, пятых колонн и фальшивых культов, которые Стражи Покрова создают для сокрытия магии от недостойных и расширения влияния на Спящих. Новичек проходит сквозь Лабиринт, преодолевая Покровы обмана до тех пор, пока не найдет настоящий орден. Подобные организации редко достигают прямой власти над Спящими. Вместо этого государственные деньги оседают в черных бюджетах, бизнес не преуспевает без поддержки конкретного частного клуба, и Спящие следователи отвлекаются на культы, усердно разрабатывая их

ради интересной, но бессмысленной информации. На оккультном фронте орден сеет дезинформацию среди будущих колдунов закладывает пророчества, которые в будущем сам же и использует. Для Стражей слишком просто навязать их простофилям. Не один маг стал одержим захватом временной власти в Лабиринте.

Звания и Должности

Стражи Покрова создали множество званий. Некоторые - фальшивые элементы Лабиринта, другие - лишь для взаимодействий с магами других орденов. Помимо того в ордене могут быть тайные ранги, известные лишь верхушке, не нивелирующей их приданием массовой огласке. Два звания широко известны:

Интерфектор (убийца - лат.)

Интерфекторы - палачи и дознаватели на службе у Консилиума. На официальных миссиях они носят маски. От мага ожидается ритуальное выражение неуважения к ним в виде отказа от прикосновения к ним или наступать на их тени. Обычным считается ротация магов на данной позиции, дабы она сохраняла безличное свойство. Интерфекторы обычно нанимаются очень старым или уважаемым Консилиумом. С каждым годом данная должность становится все более редкой, и многие маги спорят о ее необходимости.

Ипопт (приобщенный к таинствам - лат.)

Ипопты («очевидцы») выполняют две функции. Они следят за Лабиринтом, поддерживая сеть орденского влияния и запутывания, и они набирают новых членом, посылая тех сквозь Покровы. Ипопты редко работают в одиночку. Они направляют Стражей для поддержки конспираций и посвящают новичков сквозь три Покрова. Ипопты - всегда опытные Стражи, редко дорастающие до высших позиций в ордене. Стражи Покрова ценят Лабиринт, но стараются держать его игры вдалеке. Ипопты часто увязают в обыденной политике своих организаций, и вкус власти над Спящим миром слишком навязчив, чтобы оставить его ради более эзотерических забот высших рангов.

Отношение к другим орденам:

Адамантиновая Стрела: Позволь им справляться с очевидными врагами, мы же займемся остальными

Свободный Совет: Невежественные растяпы

Мистериум: Некоторые секреты должны оными и оставаться

Серебряная Лестница: Мы исправляем их ошибки без возражений

The Mystorium

==Мистериум==

Забудьте правительства и оккультную политику Падшего Мира. Знания - сила. Со временем тайные знания превосходят земные амбиции. Члены Мистериума верят, что их орден - чистейший, потому что избегает обыденной власти. Эти маги предпочитают искать чистого магического знания.

Члены

Это не значит, что нет влиятельных мистагогов, как называют сами себя маги Мистериума. Орден не диктует индивидуальные амбиции, но члены Мистериума прежде всего ищут знания. Власть - приятный побочный эффект удерживания первенства над оккультным: колдовским знанием. Стереотипный кабал Мистериума - это группа одиноких мудрецов, присматривающих за рассыпающимися гримурами и ржавыми Артефактами. И иногда это действительно так и в реальности. Охотники на ведьм и невежество во все времена заставили орден самоизолироваться, веками ожидания победы человеческого любопытства над догматизмом. Старые мистагоги до сих пор тяготеют к древним крепостям-библиотекам, но современный орден - более рискован. Сегодняшний мистагоги - это археолог, криптограф и мастер загадок, прочесывающий руины. Он прогнозирует раскладку городских улиц и программных кодов. Но помимо этих загадок Мистериуму угрожают и враги. Древние проклятия и пули культистов пытаются удержать секреты Атлантиды в небытие и магов - в неведении, и с ними нужно справляться.

Современный орден ценит своих ученых-авантюристов не меньше, чем своих библиотекарей. Современный мир - это хранилище тайного знания, ожидающего вызволения, каталогизирования и распространения ради блага Пробужденных. Маги Мистериума путешествуют к дальним краям земного шара чтобы присовокупить сокрытое там к сумме оккультных знаний. Однако не думайте, что орден свободно делится своими тяжело полученными исследованиями. Некоторые знания слишком опасны, что бы быть преданными общественности, или слишком ценны, что бы отдавать их просто так. Исследования требуют своих денег и жизней, и Мистериум нуждается в каком-либо воздействии для спонсирования, снаряжения и защиты будущих задач.

Обзор

В Атлантиде члены Мистериума были профессорами и библиотекарями. Легенды описывают Большую Горницу Шепота, где маги могли говорить с призраками ученых и пользоваться обширными библиотеками, написанными на языках фей, демонов, ангелов и богов. Древний орден устремлялся в дикие земли для изучения естественных наук и внедрения инноваций в государства варваров. Эти экспедиции были настолько же военными, насколько и научными, потому что чужаки (и ночные ужасы, зачастую ими управлявшие) боялись и ненавидели Великий Город.

Первые мистагоги платили за свои знания кровью, отстаивая свое место почета в серебряных залах города. Без Мистериума, так же звавшегося *Alae Draconis*, Крыльями Дракона, правящий кабал никогда бы не смог построить Небесную Лестницу. Орден стал почти так же могуществен, как и Серебряная Лестница, и отказы в доступе к его коллекциям удерживали соперников от захвата его места. Так орден стал архитектором Падения и уничтожил собственно сотворенные библиотеки. Выжившие посмели надеяться, что варвары, которых они когда-то разговаривали, ответят им тем же, и таким образом мудрость Атлантиды распространится по миру. В своих странствиях маги ордена основывали собственные традиции, обучая ремеслам письма, поэзии и сказительства, наполняя все это магическими символами. Они надеялись, что будущие поколения отличат правду от вымысла и Пробудятся до секретов Мистериума, обновляя Атлантическое искусство. Современные мистагоги

верят, что они - и есть это будущее.

Философия

Наступило время выволить секреты магии из тюрем древних языков, мифологических циклов и забытых тайников. Для них это - самая важная миссия в мире. Хотя подходы и разнятся, орден в целом имеет крайне мало уважительного отношения к человеческой истории. Все, что имеет значение - это Атлантида, магия и тайные знания, скрытые в мире. Именно поэтому другие маги обвиняют Мистериум в ограблении могил и расхищениях. Но орден называет их ханжами, потому все они слишком счастливы пользоваться знаниями, которые добыты магами Мистериума с риском для жизни. Члены Мистериума обычно лучше образованны, чем их товарищи в других орденах. Сообщество не отвергает талантливых необразованных колдунов, но подобные новички быстро обучаются академическим занятиям, необходимым им для определения и анализа магических сокровищ. В то же время образованные маги не часто освобождаются от дальнейших тренировок, так как им необходимо знать, как выживать в безлюдных местах и исследовать оккультные руины и хорошо защищенные знания. Последнее время орден начал вгрызаться в современные города, используя в исследованиях общественные дисциплины и проникновения со взломом. Спящие, маги-противники и сверхъестественные монстры хранят реликвии в своих музеях, тайных ложах и частных особняках. Вместо того, чтобы позволить этим артефактам пропасть в бездействии и неправильном использовании, орден добывается их любыми способами. Подобные ситуации требуют навыков выживания на улицах, и некоторые из новых членов набираются, чтобы заполнить эту нишу.

Так же орден понимает, что знания заключены не только в пыльных томах и артефактах. Секреты Атлантиды зашифрованы в устных преданиях и древних обычаях. Мистериум документирует их, где может, и разбирает каждую фразу, каждый жест ради поиска скрытого смысла. Секреты магии могут быть найдены даже в современной архитектуре, фильмах и беспорядочности Интернета. Исследователи должны быть особенно аккуратны в подобных случаях, потому что большая часть СМИ несет тайные послания, заложенные тайны сверхъестественными махинаторами. Близко к этому лежат и попытки ордена достичь тайн, намеренно скрытых другими магами. Мистагоги могут играть роль частично шпиона, частично вора и даже художественного критика ради пополнения орденских библиотек. Философия и Этика Мистериума растет вокруг его миссии определения и сохранения знаний Пробужденных. Маги ордена написали несколько научных трудов на эту тему, но большинство из них могут быть сокращены до следующих нескольких афоризмов:

Знание - сила. Без оккультного знания маг - ничто. С ним он знает тайны вселенной и коренные проблемы человечества. Экзархи заточили мир развивая невежество, потому что понимали эту истину.

Некоторые философы Мистериума пошли дальше, утверждая что знания - реальность само по себе, либо в виде мистического понимания Высшего Мира, либо как модели чистой информации, ожидающие программирования применением подходящего заклинания. Невежество в таком случае - больше чем просто недостаток. Вера в иллюзию ослабляет реальность и усиливает Бездну. Знание должно быть сохранено. После падения Атлантиды человечество погрузилось в век невежества, одинаково поразивший и Пробужденных, и Магов. Ситуация усугубилась настолько, что отступники и радикалы Свободного Совета иногда даже утверждают, что Города Пробужденных никогда не существовало!

Мистериум верит, что раскрытие и сохранение магических традиций человечества - единственный путь преодоления Падения. Каждый кусочек тайного знания - инструмент, который маги могут использовать для связи Верха и Низа, или, по крайней мере, для замедления роста пропасти между ними. Знание имеет цену. Тайное знание опасно, и достигается только великой ценой. Соответственно, Мистериум не делится секретами со Спящими, и маги должны отвечать некоторым стандартам. Орден всегда требует платы. Лучшее, что может предложить маг в обмен на предмет своих поисков, это необычный гримуар или зачарованный предмет. Даже тогда Мистериум не легко делится своими

знаниями.

Есть некоторые книги и некоторые тайные имена, которые маги никогда не должны знать, потому что они призвут то, с чем нельзя будет справиться, или создадут оружие, способное уничтожить баланс силы Пробужденных. В отличие от Стражей Покрова Мистериум не верит в ложь недостойным. Он просто отказывает им в доступе к тому, что они неразумно ищут.

Ритуалы и церемонии.

Ритуалы Мистериума развиваются вокруг приобретения и сохранения знания. Мистагоги по мере развития получают новые уровни допуска, но от них ожидается раскрытие магических тайн соответствующей ценности или посвящения своей жизни их сохранению.

Атенеум

Это хранилище Мистериума. В отличие от Домов Знания Свободного Совета, это - тайные учреждения, где мистагоги собираются для защиты и каталогизирования своих находок. Атенеум всегда защищен сильными охранными знаками и находится под прямой ответственностью Куратора. Когда посторонний желает посмотреть материалы из Атенеума, ему их выносят. Он изучает их под стражей. Нет главного Атенеума; они создаются там, где местные члены ордена чувствуют в них потребность. Обычно регион, управляемый одним Консилиумом либо владеет одним сам, либо прикреплен к региону, который им владеет.

Атлантйская Тайна

Даже мистагоги не получают полного доступа к орденской коллекции знаний. Атлантйская Тайна - это ритуал посвящения, использующий провидческую магию для определения соответствия кандидата и того, что он должен предоставить для доказательства этого соответствия. Обычно мистагогу назначается задание или жертва, соответствующая искомому уровню посвящения. Эти испытания почти всегда включают в себя соби́рание нового знания для ордена или изымание опасного или похищенного оккультного материала.

Сложнейшие знания Высшего Мира, Бездны и некоторые заклинания призыва обычно требуют высочайших уровней посвящения.

Звания и должности

Каждый член Мистериума зовется мистагогом: тем, кто посвящен в Тайны орденского знания. Уровни посвящения имеют различные символические звания для каждого из пяти степеней, как к примеру член третьей ступени. Помимо того, есть два широко известных звания.

Цензор

Цензор хранит секреты тайного знания. Другие ордена этим возмущаются, но познание этих некоторых заклинаний и ужасных имен может уничтожить мир Пробужденных. Цензоры - наиболее боевые мистагоги, потому что должны лишать других их секретов. Свободный Совет обвиняет этих магов в том, что они - саморегулируемые карательные отряды, убивающие свободно мыслящих магов. Это правда, что Цензоры действуют из политических мотивов, но не меньшая правда в том, что они спасают жизни магов и Спящих, подавляя разрушительное оккультное знание. Цензоры никогда не уничтожают то, что конфисковали. Полученные секреты хранятся по замком, ключом и охранным знаком Атенеума.

Куратор

Куратором должен быть состоявшийся маг (адепт второй или выше ступени) и состоявшийся ученый. Предавшие орден Кураторы убиваются. Некомпетенция наказывается лишением всех посвящений в Тайну или разрешением изучать низшие секреты ордена до тех пор, пока не восстановится прежний статус.

Отношение к другим Орденам:

Адамантиновая Стрела: Они охраняют наши коллекции.

Свободный Совет: Они претворяются, что мода - это мудрость, и упускают главный приз.

Стражи Покрова: Ложь заражает Пробужденного искателя.

Серебряная Лестница: Вы не можете вести с позиции невежества.

The Silver Ladder

Серебряная Лестница

Однажды Маги правили. Никогда это не забывайте. Не верьте, что спесь привела к падению Атлантиды, что человечество заслуживает изгнания в тьму. Это лишь скрытые части Лжи. Не позволяйте Экзархам заточить мечты о магах так же, как они заточили мечты о самой магии. Покорение реальности - война за Империум Мистериурум - развивается так, как должна. Посмотрите шире и вы увидите, что падение Города Пробужденных было лишь сражением. Отступление? Да, но есть и другие битвы - троны, которые должны быть свергнуты в своих Высших крепостях. Соедините судьбу человечества с предназначением Пробужденных, и вы получите Серебряную Лестницу.

Это ценное обещание прошло сквозь века, развиваясь вместе с тем, как Исход заставил теархов лицедреть руины Атлантиды. Они говорят, что подобные разрушения соответствуют сражению за абсолютную победу, но не являются обескураживающими, так как Серебряная Лестница обладает могучим оружием, которое никогда не заполучат Экзархи: Спящими.

Несмотря на все свои планы минионы врага, включая Провидцев Трона, лишь рабы, озабоченные удержанием Спящих в тишине и невежестве. Серебряная Лестница опирается на поддержку непросветленного человечества и расдувает пламя Пробуждения так сильно, как только возможно. Недвижимость наделяет их практики опасностью, поэтому необходимо выпускать намеки истины таким образом, чтобы целеустремленные мужчины и женщины следовали им ради наступления полного Пробуждения. Маги должны быть подготовлены к принятию этих новых учеников. Они должны сотрудничать для расширения влияния Пробужденных и подготовки к грядущей битве. Серебряная Лестница жаждет не меньше чем армию, наполненную Спящими и связанную конспирацией, прежде чем еще раз построит башню до богов.

Обзор

Серебряная Лестница привыкла править магами. Хотя они и не были официальными лордами Атлантиды, они были советниками, хранившими баланс сил, Vox Draconis, Гласом Дракона. Как жрецы, визири и судьи старины, теархи поддерживают принцип закона. Удерживать вместе целую нацию магов - непревзойденное до ныне испытание, и орден справедливо гордится этим. Когда судьи Серебряной Лестницы судят честно, они поддерживают баланс сил между магами и непросветленным человечеством. Как жрецы, они ратуют за мудрый баланс между материальными нуждами и духовными стремлениями. Конечно, даже тогда у теархов оставались человеческие слабости, и куда сильнее других орденов они пленились обещаниями Небесной Лестницы. Поставить богов и демонов под власть рода людского - что может быть величественнее?

Другие ордены были унижены Падением, но - не Серебряная Лестница. Хотя некоторые из них все еще говорят о балансе между материальным и духовным, другие используют эти слова для применения Империум Мистериурум на все человечество. Но - их враги отныне не только нечеловеческие силы мира. Экзархи совершили абсолютный грех и раскрыли свою слабость. Погружая человечество в Ложь Недвижимости, Угнетатели продемонстрировали возрождающимся теархам свой страх смертных мужчин и женщин. Если человечество сплотится для борьбы с Экзархами, те буду свергнуты. Таким образом орден выживает, развивая институт мудрых советников во всем мире, нашептывая инструкции принцам, генералам и министрам.

Серебряная Лестница также спланирует магов. Она реформировала исход в систему Консилиумов и свела бесчисленные интерпретации Искусства в свод обычаев, которому должны следовать все маги. Ортодоксальные ордена обычно понимают неотъемлемую важность указаний Серебряной Лестницы, хотя и никто не будет настолько груб, чтобы назвать их контролем. Даже когда другой орден

достигает господства в Консилиуме, там же оказываются и теархи, предлагая свои опытные советы Иерархам и консулам.

Члены

Орден проявляет мало терпимости к ошибкам или избыточной скромности. Маги не должны позволять надменности застилать их способность влиять на ситуацию, но им никогда не следует показывать себя с недееспособной стороны, принимая вину за события вне их компетенции или преклоняется перед недостойным мастером. Хотя это правило и создает трения с другими магами, это не всегда оборачивается злом. Определенное количество конфликтов заставляет магов думать.

Следовательно, успешный теарх обладает несколько шершавой, но вдумчивой личностью, скрывающей железную волю. Он политически грамотен и его оккультные возможности не вызывают сомнений. Он не погрязает в теоретических аспектах магии кроме тех случаев, когда принесет практическую пользу его целям, но он никогда не использует это как оправдание увиливания от своих изучений.

Серебряная Лестница не всегда предпочитает подобные прямолинейные тактики, но для ордена полезно проявлять образ силы. В других ситуациях требуется легкое касание, но оно никогда не должно применяться с угрозой для престижа теархов. “Обвиняйте публично, извиняйтесь лично” - обычная максима, но не ошибитесь: тихое слово так же продуманно, как и громкое.

Философия

Элементальные Принципы описывают правовую философию, которой придерживается Серебряная Лестница. Орден распространял эту доктрину среди Спящих и мага тысячелетиями. Официального свода не существует, и они часто преподаются в виде серий притч или афоризмов.

Алмаз: Пробужденные - единая нация

Алмаз - священная, трансформированная Земля в Элементальных Принципах, база на которой покоятся все остальные достижения. Согласно этому принципу маги имеют общую связь через Атлантиду и сражаются за возвышение человечества. Это цементирует нацию, и маги придерживаются ее законов. Предатели вроде Изгоняющих или Провидцев Трона должны быть праведно наказанны. Другие маги должны почитать Консилиум сильнее любого правительства Спящих.

Буря: Владычество - это право человечества

Предназначение Пробужденных - оберегать Империум Мистериорум - Владычество Тайн - для человечества. Никакой Экзарх или бог не имеет права контролировать судьбу человечества, и даже природные бедствия оскорбляют человеческую божественность. Буря - это заряженный Воздух, дыхание жизни рода людского, и моральный долг сражаться за Империум синонимичен с правом на саму жизнь.

Звезда: Серебряная Лестница - это путь к победе

Звезда - это знак Высшего Огня, в форме Сторожевых Башен Оракулов. Маги Серебряной Лестницы были жрецами-судьями Атлантиды, и это их прерогатива - управлять плодами Звезды в борьбе с Экзархами. Орден утверждает, что его наиболее могущественные члены получают указания напрямую от Оракулов. Теархи руководят Пробужденными в борьбе против Лжи. Тем более они достойны уважения и подчинения благодаря своей преемственности от Оракулов.

Кровь: Спящие следуют

Кровь - живая Вода и возвещает рождение человеческого существа, но также является и символом раны. Спящие ранены Недвижимостью и нуждаются в руководстве Пробужденных для процветания. Они должны быть вылечены и возвышены для претензий на Империум Мистериорум. Это - медленный, аккуратный процесс, должны следовать традиционным формам ученичества.

Ритуалы и Обряды

Ритуалы Серебряной Лестницы хорошо известны, потому что являются общепринятыми для всех магов. Орден сохранил Дуэль Аркан и основал первый Консилиум. Его собрания стали нормой. И в то же время есть несколько традиций, которые орден оставил для себя.

Созыв

Каждый год все дьяконы из по крайней мере двух Консилиумов собираются для выработки общей политики на год грядущий. Это называется Низшим Созывом. Младший Созыв происходит каждые три года, собирая всех дьяконов крупного региона, определяемого географией и традициями. Теоретически, есть еще и Большой Созыв (на котором встречаются все дьяконы континента), происходящий каждые пять лет, но он не собирался больше столетия (с тех пор, как Европейские дьяконы обсуждали ответ ордена на Свободный Совет). Великий Совет дьяконов со всего мира - несбыточная мечта, которая считается первым шагом создания истинной нации Пробужденных.

Lex Magica

Серебряная Лестница насаждает специальный свод законов среди своих рангов. Их конституция определяет все, от подобающего взаимоотношения ментора и учеников до обстоятельств, при которых теархи могут убить другого мага или Спящего. Эти законы должны соблюдаться независимо от политики Консилиума по данному вопросу. Любой теарх высокой позиции может выносить суждения по незначительным нарушениям, но серьезные преступления такие как воровство или убийство рассматриваются ликтором.

Титулы и должности

Серебряная Лестница использует несколько титулов для определения ранга и обязанностей. Месты традиции определяют большую их часть, но есть два универсальных и широко известных.

Дьякон

Дьяконы определяют усилия ордена в пределах Юрисдикции данного Консилиума. Многие дьяконы служат Консулами в руководящих органах Консилиума. Другие - нет, позволяя говорить за себя другим магам; некоторые даже скрывают свои истинное положение. Помимо участия в запланированных Созывах, дьяконы следят за дисциплиной и координируют попытки местной Серебряной Лестницы взять магов под сильное централизованное управление.

Ликтор

Ликтор - путешествующее официальное лицо, следящее за исполнением Lex Magica, выступая как судья и каратель. Ликторы неизменно сильны и магически опыты. Многие ликторы путешествуют по кругу и служат неформальным источником новостей и слухов о магах в других регионах. Суждения ликтора обязательны для мага Серебряной Лестницы. Нет высшего лица, к которому можно было бы

обратиться. Эта власть уравновешена тем фактом, что подобным кочевым магам запрещено иметь учеников (кроме как себе на замену) или постоянны Святыни, до тех пор, пока они не уйдут в отставку.

Отношение к другим орденам:

Серебряная Лестница: Верные и благородные слуги.

Свободный Совет: Они скоро будут поставлены на колени.

Стражи Покрова: Полезны, но иногда забываются.

Мистериум: Они воссоздают на кровное право; помога им.

The Seers of the Throne

Подумайте вот о чем: Пробужденные все более отчаянно цепляются за разорванные нити Атлантиды или кидаются в детские теории для обоснования мудрости и власти, давным давно захваченной Экзархами. Маги — неудачники. Они мечтают о времени, которое никогда не наступит, или о времени, которое никогда не сможет наступить вновь. Для Провидцев Престола лучше служить победителям, что цепляться за пустые мечты о наследии. Лучше быть рабом бога, что нищим среди Спящих. И это приятно, очень приятно быть на стороне победителей.

Серебряная Лестница играет в правительство, Стражи Покрова переплетают культы для недопущения недостойных, но Провидцы Престола утверждают, что это — лишь бледные имитации истинной власти. На допросах они утверждают, что изначально служили Экзархам еще в те времена, когда осколки Атлантиды еще дымились. Они не прогрызали свой путь через Бездну к Сторожевым Башням — они были выдернуты туда Экзархами и назначены тюремщиками, информаторами и шпионами. С тех пор они росли и процветали, проникая во властные структуры Пробужденных и Спящих. Там они поддерживали Недвижимость человечества своими проектами и блокировали попытки Пробужденных восстановить контроль над Высшим Миром. В своих действиях они руководствовались совсем не щедростью, так как верили, что Экзархи вознаградят их службу.

Каждый член Ордена верит в искусно созданную конспирацию, простирающуюся на всем пути от улиц до самих Высших Престолов: иерархия, по которой нужно подниматься, и позиции, которые нужно занять. Их верная служба вознаграждается все большей властью по мере продвижения по ступенькам пирамиды. Провидцы верят, что если истинно докажут свою ценность, то смогут подняться и до самих Экзархов.

Конспирация (и иерархия) бесконечна и поделена на настоящие и фальшивые позиции. Даже Провидцы не могут сходу отличить одни от других. Настоящие позиции значимы в высшей структуре ордена, а фальшивые позиции созданы высшими Провидцами для того, чтобы отклонить нижестоящих от истинного пути к власти. Мастера не доверяют своим нижестоящим рабам, но позволяют им заниматься делами с развязанными руками, создавая фальшивые позиции. Со временем истинная цель позиции забывается, что ведет к множеству титулов и тайных сект. На низших рангах ценность ранга по большей части определяется точкой зрения, поэтому конспираторы среднего звена образуют другие, неформальные ассоциации для создания и удержания власти в собственных руках. Тайные имена, знаки и ритуалы изобилуют на всех уровнях.

Тем не менее, есть распространенные слухи, дающие остальным Пробужденным некоторые намеки на структуру Провидцев Престола. Орден был модернизирован до определенной степени, совмещая современные титулы с почитанием прошлых веков. Отдельные кабалы называются «пилонами». Они соперничают друг с другом, но так же служат региональной «тетрархии». На самом верху находятся Министерства, занимающиеся портфолио, а не регионами. Даже Провидцы не знают названий каждого Министерства, но некоторые символы и силы наделяют соответствующими знаками своих представителей (или эти знаки используются так долго, что уже стали соответствующими). Два из них — Министерство Всевидящих и Министерство Защитников — ответственны за шпионаж и войну, и известны среди посторонних.

Миссия Провидцев Престола — насаждать Недвижимость, предотвращая Пробуждения, уничтожая магические знания и перевербовывая или убивая магов до того, как они станут достаточно сильны, чтобы угрожать Экзархам. Легчайший путь получить власть в ордене — успешно подавлять магию, и члены ордена с жадностью следуют этой истине. Провидцы действуют мягче, когда ради собственной выгоды хотят подтолкнуть магов к развязыванию внутренней вражды, и они накапливают магическое знание ради собственной пользы. Иронично, но одна из их излюбленных тактик — провоцировать магов на колдовство вульгарных заклинаний для вызова Парадокса. Как и Стражи Покрова, Провидцы

подозревают, что Парадоксы расширяют Бездну, тем самым делая для души Пробуждение все более трудным. Орден не всемогущ, но обладает широкой сетью. Опытный Провидец может собрать великую силу против своих врагов, хотя это и может стоить ему услуг и престижа. В других случаях Провидцы используют свое влияние среди себе подобных, накапливая богатство и политический вес в политических структурах Спящих.

Хотя Провидцы и являются добровольными рабами Экзархов, сами Экзархи не оказывают очевидного влияния на дела ордена. Провидцы верят, что когда они накопят достаточно власти, Экзархи освободят их от пут Падшего Мира, и всегда ходят шепотки о Провидцах, учившихся и самих Экзархов.

Society

Сообщество

Как и любая группа, Пробужденные обладают собственной культурой с уникальной терминологией, обычаями и т.д. Диапазон культур, встречаемых в орденах, широк. Даже спустя несколько тысяч лет основные элементы этой культуры остаются неизменными, и маги современных орденов также осведомлены о них, как и их идеологические предтечи тысячи лет назад. Маги из Гаити, Китая и Соединенных Штатов могут не иметь ничего общего, но если кто-то упоминает “мастера второй ступени”, все трое поймут, о чем идет речь.

Большинство орденских наставлений включают азы магического знания и культуры - названия ранов и базовое понимание Арканной модели магии - как часть вводного процесса для новопосвященных. После посвящения молодой маг принимает новое имя для взаимодействия с магическим миром. Это его “тенивое имя”.

Тенивые имена

Слова имеют власть; любой маг это знает. В частности, власть имеют и имена, потому что они являются связью с той общностью, которую выражают. Враг, которого нельзя точно именовать это враг, на которого не так просто нацелить свою магию. В ответ на эту потенциальную уязвимость маги почти всегда принимают тенивые имена во время посвящения, скрывая от врагов свое настоящее имя. Маг использует тенивое имя с той же целью, что и участник маскарада - свою маску. Оно не только скрывает истинную личность, но так же и помогает магу стать новым человеком, в идеале лучше приспособленным для работы с магией.

Пример: Тамара Холлистер принята в орден Свободный Совет. Ее мастер говорит ей, что правильным будет избегать использования данного при рождении имени в магическом контексте, потому что это делает ее более уязвимой для тех, кто может использовать свое имя для применения магии против нее. Она спрашивает его, каким должно быть ее тенивое имя, и он настаивает, чтобы она выбрала его сама. Ее отец был магом и она отчаянно хочет идти по его стопам. Когда она была маленькой, он рассказывал ей истории об идеальном королевстве, где магия и наука были едины, управляемом прекрасной принцессой Глорианной. В честь своего отца и его мечты о лучшем будущем, Тамара выбирает своим тенивым именем Глорианну. Ее мастер официально дарует его ей на церемонии именовании.

В некоторых орденах обычным для наставников магов является представление нопосвященного по своему тенивому имени во время принятия в орден, хотя для магов становится все более частым выбор собственного тенивого имени. Все ордены используют тенивые имена в той или иной мере.

Высокое Наречие

Слова силы и истинные имена тесно связаны с магией. Магия может быть выражена с помощью языка, но не любого языка - только Высокое Наречие Атлантиды может обращаться к реалиям высших миров. Так же как и наш привычный язык влияет на наши мысли - отдавая предпочтение одним образам над другими, в зависимости от важности этих образов в языке - так же и Оракулы и Экзархи подвержены воздействию своего языка. С тех пор как стало известно об их обитании в Высшем Мире, в работе своим Искусством для изменения своих царств, их родной язык возымел власть над Падшим Миром. Атлантический язык - это язык золотого века волшебства. Он не может быть прочтен или услышан Спящими. Неверие затуманивает их разум так, что они видят и слышат лишь бормотание, или принимают его за другой, непонятный им язык. Только Пробужденные могут полностью воспринять его руны и понять его звучание. Даже если Спящие-археологи обнаружат кипу

Mage: The Awakening Rulebook

Атлантйских табличек или свитков, они не поймут, чем обладают, и скорее всего оставят их в кладовых музея ожидать более тщательного изучения, которое никогда не наступит.

Как бы то ни было, этот “мертвый” язык не идеально воссоздан даже Пробужденными. Много было потеряно со времен Падения, включая полное знание языка прародителей Пробужденных. Но в то же время он предоставляет явное магическое преимущество, когда произносится в процессе колдовства, или пишется рунами. Язык этот включает специальные слова для сущностей и идей ныне не распознаваемых людьми. Простое изучение Атлантйской речи и письма - уже урок оккультной науки. Это древний язык клятв и приказов, используемый для принуждения к службе демонов и духов или принуждения их к нерушимым клятвам. Так же Атлантйские руны использовались для гравировки слов на талисманах и амулетах, так как руны продлевают длительность работы заклинания. Это язык, используемый для записи механик в гримуары, так как обыденные языки просто не обладают нужным словарным запасом и грамматикой для выражения магических идей.

Все ордены учат своих посвященных основам этого языка параллельно процессу изучения Аркан.

Ранги

Маги оценивают друг друга по занятиям и мастерству Тайн. Уровень уважения, выражаемый магу, в основном зависит от того, насколько велико его магическое понимание. Хотя ранги признаются всеми орденами, цель их использования отличается от ордена к ордену. Маги Серебряной Лестницы видят смысл в получении рангов как таковых, в то время как маги Мистериума считают их лишь побочным продуктом проведенного в постижении законов мира времени.

Старшие маги обычно считаются более могущественными, а младшие - менее (динамика, благоприятная для Пробудившихся в поздние годы и раздражающая молодых гениев мира магов).

Серебряная Лестница предоставляет основной свод рангов, используемый большинством (если не всеми) орденами, по меньшей мере для простоты общения. Этот свод основан на Атлантйской традиции. Большинство орденов имеют свои собственные внутренние системы рангов в дополнение к единой меж-орденской.

Точки Арканы Ранг

О Посвященный

ОО Ученик

ООО Послушник

ОООО Адепт

ООООО Мастер

ОООООО+ Архимаг

Хотя становление мастером Арканума и является серьезным достижением, оно не является вершиной системы рангов магов. Она достигается лишь с мастерством в нескольких Арканах.

Мастер Ранг

1 Арканума Мастер 1 ступени

2 Аркан Мастер 2 ступени

3 Аркан Мастер 3 ступени

и т. д. и т. д.

При абсолютно формальном именовании учитывается весь комплекс знаний Арканы.

К примеру, Морвран знает Судьбу 5, Жизнь 5, Суть 4, Разум 1, Пространство 2, Дух 1 и Время 2. Соответственно, он - мастер второй ступени (Судьбы и Жизни), адепт (Суты), послушник (Пространства и Времени) и посвященный Разума и Духа. Как бы то ни было, ради простоты он чаще всего именуется мастером, или иногда (когда находится среди других мастеров) мастером 2ой ступени.

Консилиум: Политика Власти

Кабалы часто вступают в конфликты с соседними кабалами, Войны прошлого заставили магов создать посредника для предотвращения возникающих конфликтов везде, где возможно, и регулировать сообщество Пробужденных для предотвращения открытия Тайн перед глазами Спящих. Поэтому в каждом регионе есть Консилиум, совет судей. Со времен создания магами организация выросла в большее, чем просто посредника. Местный Консилиум часто координирует усилия Пробужденных, особенно против Провидцев Престола и других врагов.

Консилиум чаще выходит за изначальные рамки и действует более как центральный совет, руководящий всеми подчиненными консулами кабалов, чем удерживается от этого. На практике благодаря необходимости единого отпора Провидцам Престола и Изгоняющим это не только принимается большинством кабалом, но сами их консулы ратуют за это в надежде быть избранными в Консилиум ради обладания безграничной властью.

“Избрание” - не формальный процесс, но простое согласие тех, кем будут управлять. Могущественный маг обычно ищет поддержки других кабалов для выдвижения на пост Иерарха Консилиума. Если они согласятся, он может законно получить титул. Тогда соперники будут вынуждены вызывать его на Дуэль Аркан, если пожелают занять его место, или договариваться с кабалами для отказа от своего ставленника. На практике единичные кабалы спорили с волей Иерарха Консилиума, так как он - могущественный и амбициозный маг, вероятнее всего запоминающий любые недочеты. Ни один менее сильный маг не захочет бороться за свое политическое выживание в случае неудачного свержения Иерарха Консилиума.

Члены Консилиума выбираются так же, как и Иерарх, хотя не одобренные Иерархом редко получают пост. В теории члены кабала могут настоять на данном моменте и потребовать допущения своего кандидата до поста, но повторимся - только единицы осмеливаются противостоять Иерарху так открыто.

Конечно же, не все кабалы соглашались с решениями Консилиума. Некоторых заставляли подчиняться простым большинством противостоящих им, но некоторые кабалы достаточно сильны чтобы защищаться, и многие перспективные новички работают под наблюдением Консилиума. До сих пор было лишь несколько попыток распространить власть Консилиума за пределы его региона. Большинство альянсов и слияний Консилиумов разных районов не продержались существенного времени и были развалены совокупным числом конфликтов с появившимися соперниками.

Атлантисские обычаи все еще устанавливают стандарты для большинства Консилиумов, особенно в том, как они между собой взаимодействуют. Хотя этот стандарт и предоставляет определенный уровень однородности в работе Консилиумов, располагающихся в Лондоне и Джакарте, есть не менее

значимые региональные различия, маскирующие или скрывающие эту общность от обычных гостей. Консилиум как и все политические институты сосредоточен на власти. Именно туда идет маг просить об услуге для достижения целей, на которые у него не хватает сил. Так же он играет роль центра обсуждения решений для сторонних групп, в случае, если Консилиум уважаем обеими группами и выглядит достойным и объективным.

Правящий Совет

Большинство Консилиумов - олигархии, управляемые наиболее опытными магами. Их приказы - закон, хотя и лишь единицы магов будут достаточно глупы, чтобы навязывать свою волю другим без аккуратного обдумывания и простой солидарности. Если консул подозревается в ущемлении членов местного кабала, они вполне уверенно могут ожидать восстания или заказных убийств с целью исправления положения. Поэтому на практике большинство Консилиумов выглядят больше как представительные демократии. Однако во время и мира, и войны слово консула не оспаривается под угрозой телесных наказаний или смерти.

В Консилиуме встречаются несколько формальных ролей.

Иерарх: *Лидер совета. В некоторых Консилиумах Иерарх - главный авторитет, перед которым меркнут все другие Консулы, в других Иерарх - лишь тот, кто выносит решающий голос.*

Консул: *Член правящего совета. Обычно Консулов четыре, что вместе с Иерархом дает пять официальных постов, хотя и некоторые Консилиумы видят необходимость в пяти Консулах в дополнение к Иерарху. Разные Консилиумы используют различные схемы выбора Консулов, хотя обычным является выбор одного мага от каждого Пути, чтобы каждая Сторожевая Башня была представлена. В идеале это означает и по одному Консулу от каждого ордена, но слишком часто один орден доминирует с двумя или даже тремя Консулами. Другой способ выбора - по кабалам, так чтобы каждый Консул представлял один из четырех или пяти сильнейших кабалов региона.*

Провост: *Один или больше магов, задача которых - проверять исполнение приказов совета. Обычно один Провост выбирается каждым Консулом, и один служит Иерарху.*

Геральд: *Представитель Консилиума в его кабалах или чужом Консилиуме. В регионе может быть столько Геральдов, сколько необходимо, но обычно этот титул получают только доверенные, способные ставить нужды Консилиума выше собственных, маги.*

Часовой: *Силовик, либо охраняющий Святыню Консилиума, либо Дэмесне, либо сражающийся против врагов Консилиума. Как и с Геральдами, Часовых может быть столько, сколько нужно Иерарху и Консулу для проведения операций Консилиума.*

Lex Magica - Свод законов

Есть много законов, с помощью которых Пробужденные регулируют занятия магией. По большому счету один маг не посмеет говорить другому, как тот должен заниматься Искусством, но когда магия угрожает другим (или политическим целям могущественного мага или кабала), виновник может предстать перед судом закона. Столетия юриспруденции определили обычаи, по которым судья или правящий орган, к примеру - союз кабалов или сам Консилиум, может назначить наказание на мага за его преступления. Обширный свод этих руководств и называется Lex Magica.

Маг может потратить годы на изучение Lex Magica, зарываясь в разбирательства и вердикты прошлого, и все равно никогда полностью не поймет сложную сеть прецедентов, уходящих в прошлое на столетия. Лидеры кабалов и совет Консилиума наделены свободой действия в определении

вердикта, основываясь на местных нуждах, но прецедент может быть поднят любым обвинителем или обвиняемым для вынесения другого решения. Маги-адвокаты обычно презируются другими магами, так как считается, что они тратят время на крючкотворство вместо изучения магии, но лишь единицы от них отказываются, случись им быть обвиняемыми и предстать на судебном разбирательстве перед Консилиумом.

Единственный главный закон, которому должны следовать все маги - это закон секретности. Говорить о настоящей магии с непросветленными или открыто применять ее у них на глазах является серьезным преступлением. Хотя последнее и вызывает собственное наказание - плеть Парадокса - первое так же имеет свои последствия. Недвижимость проклинает все, до чего докасается, задувая искру Высшего. Говорить о магии со Спящим - рисковать запятнать ее, превратить в банальности из-за его неверия. Это необычайно тонкий процесс, о котором маг начинает догадываться спустя многие годы. Некоторые верят, что магические силы, которыми в наше время обладают лишь архимаги, когда то были доступны мастерам или даже адептам. Как только секреты Арканы раскрываются недостойным, они становятся практически недостижимы даже для Пробужденных. Есть много теорий о причинах этого, но это не важно. Это - просто железное правило, по которому должны жить все маги.

Консилиум ожидает от каждого кабала поддержания порядка в своих рядах и наказания тех, кто раскрыл магические секреты. Истинно серьезные нарушения могут повлечь суд Консилиума, особенно если другие маги или кабалы в результате понесли вред. Очевидно вульгарное проявление колдовства может разозлить недружественный кабал, особенно если оно было выполнено на их территории, и они могут убедить Консилиум вынести вердикт.

Степень наказания зависит от ущерба.

-Колдовство вульгарной магии, свидетелями которого стали несколько Спящих: Мягкое взыскание, сопровождаемой формой наказания на подобии ночи, проведенной в качестве охранника или реорганизации библиотеки Святыни.

-Колдовство вульгарной магии, свидетелями которой стали один или несколько Спящих, в последствии рассказавших об инциденте другим Спящим: Серьезное взыскание, с более серьезным наказанием, возможно включающее долг кабала.

- Колдовство вульгарной магии, которое оставили длящиеся следы магии, даже если Неверие Спящих со временем эти свидетельства уничтожит: Для определения наказания может быть задействован Совет Консилиума (если кто-нибудь подаст официальную жалобу), что может включать форму помещения под стражу, если маг не проявляет раскаяния и сожаления о последствиях.

-Говорить о Тайнах в пределах слышимости Спящих: Мягкое взыскание.

- Обучать непосвященного Спящего Тайнам: Серьезное взыскание. Сюда не относятся намеренные отклонения Спящих от истины, такие как фальшивые культы и кованы Стражей Покрова, используемые для нивелирования попыток Спящих открыть истину.

- Публикация секретов, которые могут прочить Спящие, включая распространение через Интернет: Для вынесения наказания может собраться Консилиум (Заметки, написаны на Атлантиском, не считаются. Он является "безопасным" языком, который неспособны прочитать Спящие)

Учитите, что повторяющиеся в течении небольшого промежутка времени нарушения часто приводят к помещению под стражу до тех пор, пока кабал или Консилиум не сочтет мага усвоившим урок!!!

The Magical Landscape

Хотя Высшие Царства и лежат вне досягаемости и Спящих, и даже магов (кроме самого процесса Пробуждения), это не значит, что Падший Мир не имеет собственной магии. Некоторые места в мире привлекают сверхъестественных существ или вызывают сверхъестественные события, и некоторые даже собирают Высшую энергию — то, что маги называют Маной — как трава собирает утреннюю росу. Даже дом самого мага — его Святыня — может служить ядром мистической активности.

Святыни

Святыня — любое место, используемое как штаб-квартира, жилое помещение и мастерская одним или несколькими магами. Святыни могут принимать различные формы или выполнять целый набор функций, в зависимости от нужд обитающего в нем кабала (или кабалов). Обычно они покрыты магическими укреплениями, но это не обязательно. Распространенный образ Святыни — средних размеров Викторианский дом, но это лишь маленькая часть образа. Святыня может быть где угодно: монастырь, пещера, система подземных тоннелей, технический парк. Любое место, в котором обитает кабал, по определению является Святыней.

На деле, как бы то ни было, это определение является упрощением. Большинство Святынь модифицированы магией, чтобы сделать их безопаснее и более подходящими для тех, кто в них живет. Маленькая Святыня может предоставлять кров лишь одному кабалу. Наибольшие могут служить базой для операции для куда большего числа.

Защита — лишь одно из преимуществ, связанных с проживанием в Святыне. Обитатели часто имеют доступ к магическим библиотекам, лабораториям, потенциальным учителям и, возможно, даже хранилищам Чаш.

В идеале Святыня располагается на Святой земле для того, чтобы предоставлять обитающим в ней магам Ману и питать долгодействующие заклинания своей собственной структурой. Сегодня все возрастающая редкость Святых земель делает процесс возведения новых Святынь на Святых землях все более сложным, хотя мастера Арканума Сути известны использованием могущественной магии для перемещения существующих Святых земель к нововозведенным Святыням.

Святыни очень сильно зависят от своей функции. Не все служат одной и той же цели. Старейшие из таких мест — обычно наследственные сакральные места, поколениями находящиеся под контролем одной семьи, ордена или кабала. Потомственные Святыни почти всегда являются центром Дэмесне. Многие из самых сакральных дубовых рощ друидов, к примеру, все еще в руках магов, которые охраняют их с ужасающей свирепостью. Другие потомственные Святыни располагаются в азиатских монастырях, турецких опиумных притонах или даже на Полинезийских островах. Потомственные Святыни склонны быть очень консервативными местами, их обитатели могут быть излишне озабочены сохранностью таких территорий. Посторонним могу позволить войти, но редко будут рады.

Некоторые Святыни служат общими убежищами или крепостями. Любой город со значительным сообществом Пробужденных, скорее всего, будет иметь по крайней мере одно такое. Эти место по сути — укрепления на вражеской территории. Как следствие этого факта, фасад Святыни-убежища настолько непримечателен, насколько умения и магия это позволяют. Скрывающие заклинания часто используются для минимизации визуального и психологического облика убежища. В маленьких городах Святыни могут пользоваться предрассудками суеверных или казаться «одержимыми призраками» (хотя в некоторых случаях одержимость может быть реальной). Вход в городскую Святыню-убежище может располагаться в темной аллее, чья гнетущая атмосфера может быть усилена с помощью магии. Некоторые Святыни предпочитают полностью скрываться из поля зрения, возможно, даже в тоннелях под уровнем улиц.

Местоположение

Кабалы владеют территориями. Чаще всего они определяются не столько самой землей, сколько ее свойствами. Местный музей искусств может быть во владении одного кабала, в то время, как университет — территория другого. Святыня каждого кабала определяется тем, где располагается, и своей взаимосвязью с территорией. Маги воспринимают магический резонанс своего окружения и стараются приспособить его для своей пользы.

Если город планирует проложить новую трассу прямо через линию лей, свернуть проект — работа кабала. Линии лей не могут быть просто перемещенными, а трассы — могут. Если проект пройдет и разрушит линию, могут быть затронуты местные Святые земли и региональный резонанс изменится.

Маги часто защищают местную магическую целостность, чтобы предотвратить изменения, затрагивающие заклинания и цели. Некоторые Пути сильнее привязаны к земле, чем другие. Акантус и Тирсис почитают землю, в то время как Морос — игнорируют. В дополнение к физическим свойствам земли, если также и свойства духовные. Царство Тени живет на другой стороне Строя, и действия ее сущностей могут повлиять на резонанс — если не на физические свойства — материального мира.

Политика Святынь

Маги — вольные индивидуальности. Они часто вполне уверены в том, что их путь работы с магией (или, в данном случае, любых других действий) — единственный и единственно верный путь. Поместить несколько таких личностей в одно место может быть проблематичным для всех участвующих. Многие маги понимают преимущества жизни в Святыне, но это лишь смягчает напряжение, возникающие между ними.

Общие Святыни

Численность дарует безопасность, и в Мире Тьмы безопасность — это редкое благо. В больших городах больше чем один кабал может располагаться в одной Святыне. Протоколы кабалов обычно составлены таким образом, чтобы поддерживать порядок между группами. В то время как один или два члена конкретного кабала могут действительно владеть собственностью, кабал в целом считается владельцем, когда дело касается посторонних магов.

Построить качественную Святыню может быть сложно, особенно для молодого или только что сформированного кабала без достижений. Ирония в том, что молодые маги меньше остальных способны возвести собственную Святыню, и больше других нуждаются в безопасности, которую она предоставляет. Поэтому новопосвященные — главная цель вербовщиков из устоявшихся кабалов.

Аренда

Если кабал основывает Святыню для себя, ему остается лишь поддерживать место, следить за защитой здания (магической или любой другой) и давать отпор тем, кто может попытаться забрать место. Большая часть этих задач выполняется членами группы (или, вероятнее, помощниками), но не-члены могут платить за возможность жить там работами, выполняемыми для группы. В большинстве случаев эти работы напрямую связаны с поддержкой и защитой — обновить охранные знаки на дверях и окнах Святыни, разобраться с чем-то, что продолжает пытаться выкопаться из канализаций, защищать от кабала, пытающегося получить доступ к Святой земле. Но в некоторых обстоятельствах владеющий кабал может просить своих гостей выполнить и более серьезные деяния и задачи, чтобы заработать комнату или место в кабале. Задачи, которые могут подпадать под эту статью (но не ограниченные этим списком): достать большое количество чаш с конкретным резонансом, расследовать

исчезновение другого живущего в Святыне мага, заполучить важный магический текст для библиотеки. Чем больше, престижнее или богаче Святыня, тем сложнее может быть запрос. В конце концов, высококлассные магические жилища сложно получить.

Резонанс

Мало вещей и субстанций ценятся магами исключительно за материальные составляющие. Все имеют скрытую сторону, эзотерическую, духовную или магическую природу, которая определяет что-либо так же сильно, как и его физическая сторона. В случае с местами, этот эфемерный элемент называется резонансом.

Резонанс несет отпечаток конкретных свойств, чаще всего характеризуемых эмоциями (ненависть, гнев, радость, тоска), или, что более редко, идеями (логика, хаос, фашизм, демократия). Другими словами, место резонирует с эмоцией или идеей, воздействуя на создания, живущие в нем или регулярно с ним контактирующие. Клиника для душевнобольных, к примеру, может резонировать со свойством безумия, тем самым уменьшая вероятность того, что пациент поправится. В то же время клиника на другом конце города может иметь резонанс, характеризуемый любовью, в этом случае пациенты склонны быть открытыми и счастливыми.

Духи в Царстве Тени привлекаются резонансом, чьи свойства схожи с их собственной натурой. Они склонны собираться на другой стороне Строя у таких мест, влияя на них своими духовными силами.

Маги, стремящиеся влиять на мир через Спящих, склонны уделять резонансу много внимания, так как он может сильно повлиять на усиление тех качеств, которые они хотят. Магия не может напрямую воздействовать на резонанс места (по крайней мере, надолго), поэтому колдуны должны стремиться косвенно изменить его с течением времени для достижения нужных им качеств. Маг, желающий другим страданий, которые испытал, может пытаться и убивать людей в подвале, превращая место в источник отчаяния, который привлекает духов боли и страдания, которые, в свою очередь, будут влиять на местность для создания большего количества питающей их боли. С другой стороны, маг, стремящийся к миру на всей Земле, может работать над созданием спокойного и миролюбивого резонанса вокруг Штаб-квартиры ООН (однако сомнительно, что место настолько многообещающее, как Штаб-квартира ООН, не наблюдается группой соревнующихся сверхъестественных конспираторов, каждый из которых старается включить избранные им свойства в это место).

Святые земли

Там, где чистая сила магии стекает с Высшего Мира (или там, где ранее существовавшая Высшая энергия, запертая со времен Падения, регулярно возобновляется), она насыщает округу, сверхъестественно заряжая ее чарами и превращая в других случаях естественную округу в места, где происходят странные вещи. Для тех, кто знает, как с ними работать, эти места — бесценны.

Святые земли часто обладают достаточно сильным потоком магии, так что даже Спящие могут почувствовать силу этого места. Святые земли часто привлекают и Пробужденных, и Спящих, хотя последние и не понимают на самом деле, почему. Что более важно (с точки зрения магов), Спящие в сакральных местах Пробуждаются чаще. Не все места, вызывающие сильные эмоции, являются Святыми землями, но многие являются, и многие были ими в прошлом, и сохраняют потенциал стать снова, будучи правильно открытыми. Ощущения, вызываемые Святой землей, разнятся в зависимости от резонанса ее энергии. Религиозный храм может отпечататься на посетителе чувством духовной благодати. Сакральная роща может наполнить его глубоким почтением к природе. Место, где энергия запятнана, может вызвать у людей тошноту или даже заставить шевелиться волосы на затылке. Святые земли сильно различаются, но все обладают одним свойством: они не воспринимаются как обыденное пространство. Плодородная или бесплодная, благословенная или адская, Святая земля не может быть

принята за любое обыденное место.

Сильнейшие Святые земли склонны располагаться на высоких местах, таких, как горные вершины или крыши башен. Другие Святые земли могут возникнуть где угодно, даже в тьме между двумя расщелинами или на дне глубокой ямы. Нет предзнаменований того, где она возникнет, хотя маги и знают, что высокие места часто содержат могущественные Святые земли, поэтому и склонны искать там.

Резонанс Святой земли

Мана, текущая из Святых земель, обычно чиста, хотя и не всегда. Некоторые Святые земли имеют уникальный резонанс с момента своего рождения. В таких случаях резонанс обычно относительно слабый, дикий или живой. Как бы то ни было, Святые земли могут изменять свой резонанс, если в них или в непосредственной близости часто используется сильная магия. Святые земли без резонанса быстро принимают умиротворенный или сосредоточенный резонанс, если на них возвести мистический монастырь. Святые земли, получающие резонанс таким образом, могут потерять его, если пройдет долгое время без силы, этот резонанс подпитывающей. Сотня лет — обычно достаточное время для Святой земли, чтобы потерять любой полученный ранее резонанс. Если диаметрально противоположная магия регулярно используется рядом со Святой землей с выраженным намерением изменить резонанс, время восстановления может существенно сократиться.

Оскверненные Святые земли

Святые земли могут быть осквернены, либо неосознанным и случайным осквернением, либо намеренно. Сильное влияние негативных эмоций, токсичных отходов и даже плохая конфигурация геомантии (что некоторые восточные маги называют плохим фен-шуйем) может отразиться на основной энергии Святой земли, превращая ее в неприятную для работы, и даже заставляя наполненные ею заклинания проявляться в извращенной форме.

Оскверненные Святые земли излучают ядовитую магию в окружающую местность, молоко киснет, кукуруза гниет, животные и дети болеют, привлекаются призраки и испорченные духи, нарушается телевизионный сигнал... Вероятнее всего, неудача всех типов падет на оказавшихся поблизости от оскверненной Святой земли. Случайные пожары уничтожают дома, у беременных женщин случаются выкидыши, и злым духам проще войти в наш мир.

Линии Лей

Хотя Спящие и достигли некоторой степени овладения электричеством, остается по крайней мере один тип энергии, который современным людям еще только предстоит понять, не говоря даже об обнаружении. Земные энергии, называемые «лей», текут потоками и идут сквозь ландшафты, и даже под морями. Ордены утверждают, что Атлантйцы приручили эту свободно текущую энергию для питания своих древних машин и строительства чудес наподобие Сфинкса и пирамид.

Линии лей часто ведут к Святым землям, и сильная Святая земля вероятнее возникнет там, где случилось пересечься двум и более леям (хотя и не всегда дело именно в этом). Леи могут быть перенаправлены или заблокированы для изменения географии в регионе (часто это неосознанно совершается Спящими), что, в свою очередь, может привести к уменьшению силы связанных с ним Святых земель.

Маги, сведущие в Аркануме Сути, могут направлять поток энергии их линий лей (иногда называемых «драконьими линиями») для содействия их потоку из одного места в другое. Леи важны тем магам, которые практикуют геомансию или нуждаются в бесплатной энергии, поэтому они часто влияют на

потoki резонанса в регионе.

Дэмесне

Каждый маг мечтает жить в Дэмесне. Дэмесне представляет самую суть того, чем может быть Святыня: место за пределами обыденного, свободное от Парадоксов, в котором вся магия — скрытая. Посредством связи души самого мага с Высшим Царством Дэмесне само образует связь с этим царством, тем самым позволяя более свободно работать с магией.

Дэмесне создаются на основании одно или большего количества камней души. Камень души создается когда маг намеренно выделяет кусочек собственной души в виде материи. Таким действием маг принижает свой собственный абсолютный Высший потенциал, но дарует земную власть здесь и сейчас. Он оплодотворяет Дэмесне магией (или убеждает мастера сотворить заклинание для него с его собственным камнем души в основании). Маги обычно соединяют свои камни для создания большего Дэмесне.

Камень души существует как физический объект, размещенный в пределах Дэмесне (обычно в наиболее защищенном месте). Если другой маг завладеет камнем души, он сможет использовать его для выкачивания Маны из его создателя, и получит с ним невыразимой силы симпатическую связь. Ни один маг не захочет быть слугой другого мага, поэтому камни души обычно спрятаны и серьезно защищены. Они не всегда бывают в форме «камней». Некоторые принимают форму частей тела животных (к примеру, медвежий коготь), книг, картин, украшений или даже детских игрушек. Каждый камень уникален для своего владельца.

На землях Дэмесне (область, определяемая количеством камней душ в этом месте), магия не вызывает Парадокса. Спящие свидетели в любом случае все еще вызывают удар Парадокса, если наблюдают магию. Дэмесне обычно хорошо охраняются от проникновения Спящих.

Дэмесне может принимать форму простирающегося особняка, окруженного высокой стеной, чтобы удержать чужаков снаружи, пентахаусом, достижимым только со специальным лифтовым кодом, спрятанным складом, подземной системой тоннелей или даже закрытым сообществом, где все обитатели — маги или Сноходцы.

Гробницы, Руины и Неизведанное

За пределами хорошо исследованных или населенных областей есть много странных чудес, выманивающих любопытных чудотворцев из их Святынь в поисках силы, знаний или тайн. Хотя Спящие и склонны считать мир полностью нанесенным на карты, а все его части — покоящимися на своих местах, они не осведомлены о том, сколь многое от них ускользает. Никогда не занесенные в каталоги создания скрываются в тенях джунглей и даже современных пригородах. Руины, погребенные под тысячеклетными налетами ила или морями ожидают раскрытия, скрывая древние предметы силы, которые и не снились современным магам.

Во времена разобщенности, вызванной Падением Атлантиды, выжившие отправлялись во всех направлениях, основывали колонии в разных концах света. Следы их трудов проявляются в некоторых находках из прошлого и намекают на древние величественные храмы, чья архитектура потрясла бы сегодняшних ученых. Они многими воспринимались прародителями и Прометеями, несущими свет цивилизации, давно отринутый остальным миром, хотя и в некоторых местах они встречались как захватчики и завоеватели, узурпаторы природной силы.

В каждом месте, где они побывали, колонисты оставляли следы своего присутствия, хотя следы эти не всегда воспринимались Спящими таковыми. Храмы и библиотеки были скрыты в глубоких пещерах и

лабиринтах, об их существовании те, кто жили на поверхности, даже не подозревали. Только Взор Мага может раскрыть проходы к ним, и только самые умные смогут дезактивировать все мистические и обыденные ловушки, установленные, чтобы предотвратить попадание посторонних внутрь. Некоторые воистину удивительные места могут даже больше — телепортироваться с помощью искусно сделанных заклинаний Арканума Пространства — если воры нарушат охранные знаки, и некоторые существовали (и, говорят, до сих пор существуют) в пузырях застывшего времени. Конечно же, маги отдадут почти все, что угодно, только бы попасть в эти утерянные места. Их знания и сокровища, в них сокрытые, обещают достаточно ответов для того, чтобы возвысить любую душу до высшего понимания. Те, кто достигнет Последнего Ключа к Тайнам, больше не будут скованы законами Земли, и смогут вознестись на небеса в своих собственных телах. Кто не попытает счастья из легенд об ужасных отделяющих души ловушках или изменяющих разум руинах ради того, что бы найти эти хранилища мистической благодати?

Царства Незримого

Физический мир — не единственный мир. Сущестующие в одном и том же месте, занимающие одно положение, в состоянии существования, которое невидимо и неосвязаемо физическими чувствами и телом. Это состояние называется Сумраком. Оно относится к любому эфемерному существу и вещи, которое существует на той же стороне Строя, что и физические существа. Сумрачные призраки парят над, под и даже в том же месте, что и Спящие, которые беззаботно ходят по спектральным якорям — местам, к которым призраки привязаны. Духи, преодолевшие строй и зацепившиеся за узы, также существуют в Сумраке. Хотя случайный Спящий и может почувствовать присутствие духа как холодок или встающие дыбом волосы на шее, в остальном он остается в неведении. Маги обладают более приспособленными для подобных вещей чувствами. Они незамедлительно узнают о присутствии чего-либо странного, и могут колдовать на себя Магический Взор для опознания и определения угрозы.

Состояние Сумрака, духовного барьера между царствами материи и духа, называется Строем, и Царство Тени из чистой эфемеры (извращенного отражения материального царства) — все это части того, что маги называют Царствами Незримого. Восприятие и взаимодействие с этими состояниями или местами, в зависимости от того, как кто-либо хочет их определить, требует магии. Все Арканы предоставляют некоторую степень Взора Мага, открывая чувства мага для сверхъестественного, но Арканум Духа лучшего всего подходит для изучения этих феноменов.

Многие маги не интересуются Царствами Незримого так же, как и многие городские Спящие не особо задумываются и заботятся о диких или пустынных местах. Они просто-напросто не являются частью городской жизни, поэтому и недостойны какого-либо внимания и времени. Проблема в том, что, в отличие от животных в необитаемых местах, эти сущности из Царства Незримого часто сами ищут магов, и не всегда встреча происходит дружелюбно. Некоторые духи чувствуют Пробужденные души и стремятся быть рядом с ними, как мотыльки и пламя. Более того, призраки часто привлекаются «теплом» Пробужденной души в надежде, что оно поможет им согреть их замерзшие образы. Они даже могут не знать, почему пришли, или могут намеренно выслеживать магов ради их помощи в уничтожении якорей. Некоторые даже имеют власть над душой мага или способны черпать из него силы.

Так как незримый мир опасен, маг должен быть настороже постоянно. Хотя и не все маги могут стать экспертами в Аркануме Духа, определенно полезно иметь по крайней мере одного такого члена в кабале.

Разрыв

Иногда сила Строя может стать настолько слабой, барьер — настолько тонким, что полностью исчезнет, создав Разрыв — место, в котором материальное царство и Тень соединяются без барьера. Материальные существа могут свободно проходить в Тень, а духи могут свободно входить в материальный мир (хотя и в последнем случае они попадают в Сумрак, если только они не имеют сил, позволяющих им материализоваться в теле).

Разрывы — практически всегда временное явление, они открываются на вечер или даже на час, и затем опять закрываются. Те сущности, которые пройдут через него в соседнее царство, могут быть заперты на другой стороне.

Никто не может сказать определенно, что же приводит к возникновению Разрывов, хотя похоже, что они связаны с конкретным временем года, таким как Ночь Всех Святых или годовщина серьезного духовного события, случившегося в этом месте годы назад.

Локи

Локи (единственное число — локус) — места духовной силы, в которых генерируется Эссенция — пища и топливо духов. Они подобны водоемам для любой духовной фауны (и Сумрачной, и на другой стороне Строя). Духи привлекаются качествами резонанса источника, поэтому такие места опасны для неподкованных в знании Арканума Духа. Хуже того — оборотни часто владеют этими территориями. Горе магу, который бездумно ступит на территорию локуса без знания о способах достойной демонстрации уважения ликантропам. Тем не менее, шаманы часто отслеживают локи как основные места для призыва и воззваний к духам.

Святые земли, Разрывы и Локи

Святые земли, Разрывы и Локи — все это различные, разнородные феномены. Хотя и возможно им все проявится в одном месте, это редкость. Святые земли — это места, собирающие или генерирующие Ману. Разрывы — это места, где Строй между материальным царством и Тенью не существует; обычно они временны и происходят только в определенное время. Локи похожи на Святые земли в том, что генерируют энергию, но это Эссенция, духовная энергия, а не Мана. Те локи, которые проявляются в областях со слабым Строем, более ценны для духов и оборотней, но для них крайне необычно стать Разрывом.

Восхождение

Маги редко фокусируются только на окружающих деталях. Их глаза открыты для общей картины, метафизической «географии» космоса. Хотя они и существуют внутри Падшего Мира, они устремлены в Высший Мир? и тратят свое время на то, чтобы избавиться от цепей, привязывающих их к погружающейся во мрак Вселенной.

Падший Мир состоит из двух царств: материального и Тени. Тени, по слухам, зеркало или отражение материально мира, но некоторые утверждают обратное, что это материальный мир является отражением Тени. Другие говорят, что эти два царства взаимозависимы. Каждое продолжительно влияет друг на друга. Барьер, известный как Строй, разделяет эти два царства.

«Выше» Падшего Мира, если такие направления и имеют какой-либо смысл (кто-то вместо этого скажет «окружая его» или «находясь внутри») располагается Бездна, испорченный вакуум бессмысленного существования, мистическая черная дыра, переваривающая с течением времени всё большие части Падшего Мира.

«Выше» (или «ниже») Бездны располагается Высший Мир, Настоящий Мир, «То, Каким Все Должно Быть». Он не тронут Бездной и обладает властью над низшим миром. Здесь истинный дом каждой души, манящий и обещающий ей обновление и свет. Высший Мир считается бесконечным и вечным. Известны пять царств (царства Путей), но предполагается существование много большего. Они известны лишь благодаря Сторожевым Башням, магическим храмам или талисманам, возведенным Атлантскими королями, Оракулами, для восстановления надежды и силы сметных душ, заточенных в Падшем Мире.

Некоторые маги верят, что есть еще один мир под Падшим Миром, место еще более отдаленное от Высшего Мира. Это место называется Низшие Глубины. В теории, создания из Низших Глубин могут когда-либо проложить путь в Падший Мир, где им для выживания, возможно, потребуется много Маны — Маны, удобнее всего получаемой из Пробужденных источников.

Все эти миры вместе образуют Гобелен Мироздания, всеобщую Вселенную. Цель Пробужденной души — взойти до Высшего Мира и там сражаться за освобождение всех душ Падшего Мира и восстановление космического баланса, когда-то существовавшего до тех пор, пока гордыня Атлантиды не разрушила реальность.

Magical Tools

Магические инструменты Хотя маги и могут творить магию одной лишь мыслью, без средств фокусировки Воли плавно вплетать Высшую реальность в Падшую реальность сложнее. Сюда относятся инструменты, дающие магу более высокий уровень связи с Путем его Сторожевой Башни. **Инструменты Пути** Каждый Путь позволяет магу использовать любой из пяти Атлантиский инструментов магии. Атлантиские короли наделили Сторожевые Башни полезными свойствами своих инструментов, что сделало их эффективными в изменении реальности. Хотя и все пять типов инструментов распространены у всех Путей, материал из которых они создаются, различается.

Жезлы и Трости Ассоциируются с элементом огня. **Акантус:** Стекло, кристалл, пластик, серебро. **Мастигос:** Железо, латунь, кожа. **Морос:** Свинец, кость, драгоценные металлы. **Обримос:** Сталь, окаменелое дерево, золото. **Тирсис:** Дерево, медь, камень.

Оружие Ассоциируется с элементом воздуха. **Акантус:** Нож, рапира, лук и стрела. **Мастигос:** Нож, скимитар (или другой искривленный меч, к примеру - катана), хлыст. **Морос:** Нож, молот, булава. **Обримос:** Нож, копье, палаш (или другой двухсторонний прямой меч, к примеру - Римский гладиус) **Тирсис:** Нож, копье, топор, праща.

Кубки Ассоциируются с элементом воды. Материалы те же, что и для жезлов и тростей.

Треноги и Монеты Ассоциируются с элементом земли. Материалы те же, что и для жезлов и тростей, хотя и должны быть помечены Атлантиской звездой (пятиконечной пентаграммой).

Зеркала Ассоциируются с элементом души. Материалы могут быть полированными отшлифованными вариантами металлических и стеклянных материалов, используемых для жезлов и тростей.

Инструменты Орденов Магические инструменты, предпочитаемые орденами, не наделены метафизическим смыслом (в отличие от инструментов Путей). Они выступают в роли фокуса воли и воображения Пробужденного и изучаются уникальными орденовскими практиками.

Адамантиновая Стрела Любое оружие может считаться магическим инструментом. Любой защитный предмет (к примеру - щит) или броня (к примеру - бронежилет) может считаться магическим инструментом.

Свободный Совет Любой технологический предмет, от компьютера до машины, может считаться магическим инструментом. Он должен иметь сложный механизм (как часы или пистолет) или работать на электричестве, чтобы считаться “технологическим” в магическом целях.

Стражи Покрова Плащи (включая длинные плащи или накидки), вуали (включая шарфы) или маски считаются магическим инструментом.

Мистериум Книги, свитки или письменные талисманы могут считаться магическим инструментом. Ключ может считаться магическим инструментом, но он должен быть сделан из редких или драгоценных сплавов таких как серебро, золото, слоновая кость или рубин. Обычные ключи от дома не подойдут.

Серебряная Лестница Любой символ власти (полицейский значок, правительственное удостоверение или даже пропуск на частную вечеринку) может считаться магическим инструментом. Это включает мирские и религиозные символы власти, такие как одеяния судьи или воротник священника.

Провидцы Престола Провидец может продумать слово или фразу, которые будут являться его магическим словом. Он может нарисовать или выбить его на любом типе предметом, относящихся к другим орденам, после чего предмет можно будет считать магическим инструментом. Слово должно быть видимо остальным, если те будут осматривать предмет, хотя и обязательно должно быть им понятно (оно может быть на иностранном или несуществующем языке). (Учтите: Провидцы не могут использовать инструмент, который уже использовался другим магом)

Изгоняющие Никаких. Изгоняющие не изучают собственные методы использования инструментов и вместо этого полагаются на инструменты Пути.

Инструменты Арканы Как и с орденскими инструментами, есть специальные инструменты, которые маг может использовать для облегчения фокусировки воли во время использования Арканума. Ниже приведены некоторые варианты. Рассказчик может разрешить и другие инструменты, если они отображают идею используемого Арканума. Смерть: Кости, погребальные саван, сегодняшний некролог, доска Уиджа (маг должен использовать планшет в процессе колдовства) Судьба: Игральные карты или кости (маг должен доставать и открывать карты или бросать кости в процессе колдовства) Силы: Батарейки, фонарик, электрошоковый пистолет. Жизнь: Кровь (свеже набранная; не обязательно посвященная заклинанию), выделяющаяся татуировка, цветы (свеже собранные; не обязательно посвященная заклинанию) Материя: Драгоценные металлы, редкие изотопы Разум: Тест Роршаха, кроссворд, личный дневник Суть: Драгоценные камни, чистый кристалл Пространство: Рулетка, метр, колесо, секстант, математическое уравнение Дух: Барабан, трещетка, флейта, часть животного (зуб, коготь, перо или шкура) Время: Часы обычные, песочные и наручные

Посвящение инструмента Магический инструмент должен быть посвящен магом колдовству. Он не может просто взять любую палку и использовать как жезл; он должен настроить выбранную вещь на собственную ауру. Маг не может иметь больше одной посвященной Пути или ордену вещи. Магие - не процесс конвейерного производства. Тем не менее он может иметь один посвященный Аркануму инструмент для использования с каждым Арканумом; каждый инструмент может использоваться только с тем Арканумом, которому посвящен. Если маг потеряет или сломает свой посвященный инструмент, ему потребуется проводить церемонию посвящения для схожего инструмента. Это включает короткую медитацию с новым инструментом в руках или непосредственной близости. Эта церемония - длительное действие использующее Гносис+Собранность. Оно требует 5 набранных успехов, и один бросок занимает 10 минут. Многие маги советуют очищать предмет ладаном или дымом, смазывать его маслом или по крайней мере проводить полный его осмотр перед использованием. Нимб Путь мага расцветивает ауру его магии. Каждый раз когда он колдует вульгарную магию, его нимб расцветает, создавая незаметные эффекты, связанные с его Путем. Нимю и его эффекты видимы лишь существам, наделенным восприятием магии, таким как Взор Мага. Спящие этого не замечают. Когда либо ваш персонаж колдует вульгарную магию, опишите, в чем проявляется его нимб, основываясь на представленных описаниях каждого пути. Вам следует добавить индивидуальности в личные нимб вашего персонажа так, чтобы его уникальность читалась в его магии. Если Рассказчик считает, что вы не создаете нужного драматического ощущения, соответствующего моменту, он может сам описать нимб вашего персонажа. Раскрытие Нимба Маг может намеренно раскрыть свой нимб другим, даже не обладающим Взором Мага. Если рефлекторный бросок Собранности+Оккультизма будет успешен, его нимб станет смутно видимым на один ход. Это бросок может сопровождать мгновенное Социальное действие, такое как бросок Запугивания или Выразительности. По усмотрению Рассказчика успехи набранные броске раскрытия могут добавить кости к сопровождаемому мгновенному действию или даже действию, которое будет совершено в следующий ход. Таким образом маг может раскрывать свой нимб лишь раз в сцену. Могут быть предприняты и успешные попытки, но они будут стоить один пункт Маны каждая вне зависимости от успешности броска, и они будут иметь обычные штрафы за попытки успеха. Раскрытый нимб не так силен, как нимб, сопровождающий колдовство. Он незаметен, его волшебность не так очевидна. Он может быть результатом игры теней, проявившейся на мгновение там, где ее быть не могло (но его длительность достаточна для усиления броска Умения Запугивания, сделанного магом). Солнце

может на мгновение как будто бы выглянуть из-за облаков и озарить мага ярким светом (усиливая броски игрока на Убеждение или Этикет). Слабый и далекий животный вой или человеческий крик может быть услышан со стороны мага, но продлится лишь секунду или две (наблюдатели будут достаточно напуганы для усиления броска мага на Умение Запугивания). Иногда маг не может сдержать свой нимб. Он может расцвести к благоговению или ужасу наблюдателей. Когда либо маг удовлетворяет свой Грех (то есть получает пункты Силы Воли от своего Греха), делается рефлекторный бросок Собранности+Оккультизма. Если он успешен, то нимб мага остается скрытым. Если проваливается, его нимб становится видимым на один ход, что может серьезно повлиять на Социальные броски мага (-1 кость), направленные на наблюдавших это, в следующей сцене. Он реально их напугал. Когда он проявляет свою Добродетель (то есть получает пункты Силы Воли посредством своей Добродетели), делает еще один бросок, хотя его провал (раскрытие нимба на один ход) может представить окружающим персонажа как святого или ангела)

Наследия Отношения наставник-послушник - известный стереотип о волшебстве. Как и многие стереотипы, он основан на частичной правде. Наставник может обучить послушника совершенствовать свою душу путем архитипных мистических учений. Эти учения называются Наследиями. Те маги, которые посвящают себя Наследию, получают достижения, силы, которые им доступны без колдовства заклинаний - другими словами, без даже шанса возникновения Парадокса. Каждый путь перечисляет связанные с ним Наследия.

Character creation

Эта глава представляет самих персонажей — магов, населяющих оккультный мир Пробужденных. Представляется процесс создания персонажа, вместе с показателями и системой, используемыми для превращения его в живое существо. Представлены в деталях пять Путей, которыми маги идут в своем Пробуждении, так же, как и инструменты, которые используют современные колдуны для работы с Искусством.

Создание персонажа

Вы создаете персонажа, чтобы он действовал как ваша инкарнация в игре Сказаний, где акценты расставлены в пользу истории, драмы, а также персонажа. Куда более важно создать персонажа на основе вашего видения его личности, истории и причуд — от его странных привычек и до его общечеловеческих недостатков — чем собрать воедино идеального волшебника на основе каких-то тактических схем о создании лучшей мечущей пламя ведьмы или колдуна — заклинателя демонов.

Распределение способностей вашего персонажа должно показывать, кто он такой и через что прошел в жизни — не только после Пробуждения, но и в течение того времени, когда он и не подозревал о том, что может претворять свои фантазии в жизнь. Какие у него были надежды и мечты, когда он был простым смертным, целью камней и стрел неудачи? Как он изменился с момента Пробуждения? Использует ли он магию, чтобы исполнить желания своей жизни, или он отказался от них, что бы достичь новых? Рассказчик может помочь вам сформировать своего персонажа, будучи говорящей доской для идей и вопросов.

Процесс создания персонажа

Используйте правила создания персонажа из Книги Правил Мира Тьмы, и добавьте свойства мага Пробужденному персонажу в течение 5 шага.

Выберите Путь.

Выберите Орден. Для начала распределите 2 точки в одном Аркануме, 2 точки во втором Аркануме, и 1 точку в третьем Аркануме. Два из этих Арканумов должны быть из числа Основных Арканумов вашего персонажа (основываясь на его Пути). Наконец, распределите 1 дополнительную точку в любом Аркануме.

Персонаж владеет знаниями в механиках на 6 точек. Рейтинг конкретной механики равен высшей точке в Аркануме, необходимом для его колдования. Персонаж может выбирать механику из любой своей Арканы, но ни одна механика не может быть выше рейтингом, чем количество точек персонажа в этом Аркануме.

Маги могут иметь дополнительные преимущества из специального списка.

Моральность для Магов называется Мудростью.

Шаг 1. Идея персонажа

Идея, описывающая персонажа, — это основа, на которой он строится. Неважно, насколько сложный или неприятный наступит выбор в его карьере, вы как игрок всегда будете иметь главную идею в качестве ориентира. Идея — это главная мысль, рассказывающая всем о том, кто же ваш персонаж такой.

Идея в основном — это прилагательное и существительное — бесстрашный исследователь, ненормальный библиотекарь, жестокий детектив, одержимая жертва. Он может быть и более детальным, если вы того хотите: «Мой персонаж — бывший коп, который был уволен из структур за проблемы с контролем гнева. Он просто не может вынести вид преступников, играющих с системой и свободно уходящих от расплаты. У него была серьезная полоса жестокости, и сейчас, когда он может рассчитывать на магию, у него есть как и с кем рассчитаться».

Идея вашего персонажа может включать его Путь и орден, или вы можете решить, что он слишком нов в мире Пробужденных, чтобы изменить свои основы и включить эти элементы. Если вы создаете персонажа прелюдии, который еще не Пробудился, вы должны разработать идею для смертного, неосведомленного о магии как о реальной силе, которой он может обладать.

Шаг 2. Выбор атрибутов

Теперь вы можете превратить ваши решения о личности и истории персонажа в количественные правила, выбрав его Атрибуты. Они описывают естественные способности персонажа. Силен ли он? Умен? Обаятелен? Упрям? Персонаж имеет 9 Атрибутов, разделенных на три категории: Ментальные (Интеллект, Сообразительность, Решительность), Физические (Сила, Ловкость, Выносливость) и Социальные (Наружность, Манипуляция, Самообладание).

Первый шаг — решить, какая из этих категорий — основная, категория, в которой персонаж наиболее преуспевающий. Потом определите второстепенную, категорию в которой персонаж достаточно обычен. Оставшаяся категория — слабейшая у персонажа, третичная. Один персонаж может быть атлетом от природы, с Физическими показателями в качестве первичных, но который будет застенчив и наивен в социальных ситуациях — третичная Социальная категория. Будьте свободны в игнорировании ожиданий и игре против стереотипов — ваш атлет может быть силен (высокая Сила), но не иметь длящейся силы (низкая Выносливость), и, хотя его Впечатление и Манипуляции могут быть низкими, он все равно может иметь приличную Собранность, что означает, что он не очень хорош в заведение друзей, но так же и не тюфяк.

Все персонажи начинают с одной точкой в каждом Атрибуте — базовые человеческие способности. Пять точек распределяются в основной категории персонажа, четыре — во вторичной категории, и три точки — в третичной категории. К примеру, атлет имеет пять точек для распределения среди Физических Атрибутов, четыре — среди Ментальных, и три — среди Социальных.

Пятая точка в любом Атрибуте стоит две точки для приобретения. Если вы хотите, чтобы ваш атлет имел Силу, равную 5, то вам нужно потратить 5 точек. (Напоминаем, первая точка — бесплатная, следующие три стоят по одной точке каждая, и последняя, пятая точка, стоит две точки).

Шаг 3. Выберите Навыки

Навыки разделены на те же три категории, что и Атрибуты: Ментальные, Физические и Социальные. Ментальные Навыки должны представлять знания и науки о мире и улучшаются посредством дальнейших изучений и/или практических применений. Физические Навыки должны представлять тренированность, улучшаемую посредством практики и повторения. Наконец, Социальные Навыки основываются в основном на межличностном опыте и улучшаются посредством взаимодействий с другим, или через испытания и ошибки.

Как и Атрибуты, категории Навыков распределяются на основную, вторичную и третичную. Основная категория получает 11 точек, вторичная категория получает 7 точек, и третичная категория получает 4 точки. Заметьте, что, в отличие от Атрибутов, персонажи не начинают игру с одной точкой в каждом Навыке — возможно не иметь ни одной точки в Навыке, что отображает абсолютное отсутствие тренированности в данной области. Более этого, это не необычно, так как простые

смертные не могут знать все. Так же, как и с любым Преимуществом, пятая точка в любом Навыке стоит две точки для приобретения.

Шаг 4. Выберите Специализации Умений

Хотя персонажи и могут иметь значительную тренированность в какой-либо области или деятельности, таких как вождение машин или изучение оккультного, они превосходны в конкретных аспектах этих областей. К примеру, Джек «Змея» Тёрнер может иметь специальные навыки в обращении с мотоциклами, но не фурами. Он может быть способен водить большинство машин, но большая часть его опыта связана с Харлеями. Представляя это в игровых терминах, такой персонаж может иметь три точки в Вождении, со специализацией на мотоциклах.

Выберите три Специализации Умений для вашего персонажа в течение создания. Они должны быть очень специфическими, в тоже время вы можете выбрать несколько Специализаций для одного Умения. Используя предыдущий пример, Джек «Змея» Тёрнер может иметь Специализации и на мотоциклах, и на внедорожниках.

Шаг 5. Добавьте свойства Мага

Когда персонаж пробуждается, его мир меняется, и он уже не может оставаться прежним. Он видит вещи, которые никто другой не видит, чувствует незримую рябь в потоках реальности и знает о высшем мире, закрытом для большинства смертных. Его воля проявляется в мире, он и есть магия.

Обратите внимание, что персонаж не может обладать несколькими сверхъестественными свойствами, и что некоторые Преимущества недоступны для сверхъестественных персонажей. Вампир или оборотень не может Пробудиться, и они не могут обладать большинством магических Преимуществ.

Путь

Путь мага представляет его внутреннюю связь с высшей реальностью. Это — результат его Пробуждения. Его душа добралась до одного из пяти Высших Царств или его имя было записано там на Сторожевой Башне. Посредством этой духовной связи маг может ниспускать законы Высших Царств, исполняя магию.

Путь персонажа придает цвет ауре его магии и часто проникает в его сны, влияя на воображение и, временами, даже поведение. Его Высшее Царство зовет его, и он чувствует себя как дома среди мест и картин, напоминающих ему о тех странных землях. Символика и мифы, указывающие на места и присутствия его Царства также важны и даже критичны для его методов практики своего Искусства.

Маги спорят о теориях — действительно ли чей-либо путь предопределен или выбирается собственной свободной волей души. Есть серьезные доказательства у обеих сторон, заставляющие большинство пожимать плечами и говорить, что в Высшем Мире возможно все.

Просмотрите описания пяти Путей и определите, к которому вы хотите чтобы ваш персонаж принадлежал.

Ордена

Орден — социальная организация для блага и пользы магов, помогающая им в оттачивании практик Искусства для целей, которых придерживается орден. Большинство орденов говорят о действительно древнем наследии, ведущем вплоть до прославленной Атлантиды, хотя один из них куда более современен, и ищет способ объединить научный и магический взгляды на мир. Хотя ордена и часто работают вместе, каждый преследует собственные цели и практики. Это часто вызывает конфликты,

особенно когда затрагивается вопрос владения ценными магическими ресурсами.

Хотя и персонаж может быть посвящен в орден в процессе создания персонажа, он может позже покинуть этот орден и примкнуть к другому (или остаться один в качестве «отступника»). Маги, которые покидают свои ордена, как бы то ни было, часто оскорблены своим прежним орденом и могут даже вызывать недоверие у членов нового ордена. Если маг не может продемонстрировать дисциплину, чтобы остаться с теми, кто в начале обучал и наставлял его после его Пробуждения, возможно, у него отсутствует необходимая решимость для достижения мастерства в Искусстве. Такие маги могут быть опасны для остальных, особенно если они достаточно непостоянны, чтобы принимать любой союз, им предложенный. Маги не просто заводят друзей; они рассчитывают на мудрость своих орденов для отсева недостойных их внимания и времени.

Орден учит специальным магическим секретам своих членов. Они похожи на Специализации Умений, за исключением того, что они касаются только колдования механических заклинаний, которые были кодифицированы мастером и вдумчиво практиковались заклинателем. Во время колдования механик, использующих одну из Механистических Специализаций ордена, +1 бонус добавляется к набору кубиков заклинания, кидающихся для персонажа. В отличие от Специализации Умений, Механистическая Специализация включает все умение, а не отдельную его специальную функцию этого Умения. Польза от них проявляется только в течение колдования механики, использующей Умение.

Механистические специализации	
Адамантиновая стрела	Атлетика, Запугивание, Медицина
Свободный Совет	Ремесла, Убеждение, Наука
Стражи Покрова	Расследования, Скрытность, Обман
Мистериум	Расследования, Окультизм, Выживание
Серебряная Лестница	Выразительность, Убеждение, Обман

Избранные Атрибуты Соппротивления

Пробуждение заточивает разум мага до остроты бритвы, делая его более сосредоточенным на концентрации или практически невозмутимым к любому сюрпризу. Маги получают +1 бонус к точкам Решимости или Собранности, в зависимости от их Пути:

Акантус	Собранность
Мастигос	Решимость
Морос	Собранность
Обримос	Решимость
Тирсис	Собранность

Аркана

Все феномены вселенной могут быть описаны через действия 10 различных принципов или элементов — Аркан, секретов Сотворенного. Практика Арканы — изучение Тайн, истины за иллюзиями мира.

Понимание магом Арканы и их взаимоотношения — механизм, который он использует для изменения реальности в соответствии со своей фантазией. Чистая сила на подобные деяния исходит из Гносиса; знание того, как работать с помощью магии, исходит из его владения Арканой.

Магия — это нисведение законов Царства Пути мага, посредством благодати Сторожевой Башни этого царства, и наложения их на нормальную реальность. Эти законы различны в пяти Высших Царствах. Каждое царство имеет пару Определяющих Арканумов, два аспекта одной темы в ее

материальной и тонкой форме. Каждое царство также имеет один Подчиненный Арканум, особенно слабый принцип именно в этом царстве. Маги не могут улучшить свое понимание Подчиненного Арканума своего Пути выше базы (2 точки) без помощи мага другого Пути.

Путь	Определяющий Аркан	Подчиненный Аркан
Акантус	Время/Судьба	Силы
Мастигос	Пространство/Разум	Материя
Морос	Материя/Смерть	Дух
Обримос	Силы/Суть	Смерть
Тирсис	Жизнь/Дух	Разум

Маг может изучить вплоть до пятой точки в Определяющей Аркане или вплоть до второй точки в его Подчиненном Аркануме. Для изучения пятой точки в любой, кроме Определяющей, Аркане, он должен искать наставлений от мага, чей Путь представляет эту Аркану Определяющей. Точно так же, для изучения более чем второй точки в его Подчиненном Аркануме, маг должен искать наставлений от мага, для которого этот Арканум — не Подчиненный. Если к моменту завершения создания персонажа его точки Арканы превышают разрешенные его Путем, подразумевается что он получил наставления от мага другого Пути.

Гносис

В тот момент, когда персонаж Пробуждается, он начинает понимать реальность в терминах Высшей истины, видя сквозь ложь предположений и парадигм Падшего Мира. Гносис представляет его степень Высшего понимания, его связь с высшим миром и способность направлять его энергии в низший мир. Гносис позволяет магу творить магию, в то время как то, *как* он работает с магией, зависит от его знаний Арканы.

Пробуждение персонажа дает ему одну точку Гносиса. Точки Преимуществ могут быть потрачены, чтобы его повысить. Соотношение — три точки Преимущества за одну дополнительную точку Гносиса. Другими словами, вы можете потратить три из семи своих точек Преимуществ, на Гносис 2, или шесть из семи на Гносис 3.

Шаг 6. Выберите Достоинства

Начинающий персонаж имеет Достоинства стоимостью семь точек, которые могут быть распределены по вашему усмотрению. Эти свойства должны подходить под идею персонажа. Тирсисский затворник из пустошей вряд ли будет иметь точки в Достоинстве Славы, если только это — не часть его предыстории. Рассказчик может поощрять или запрещать определенные Достоинства, или даже предоставлять точку бесплатно (возможно, представляя политический контакт, критичный для хроники). Приобрести пятую точку любого Достоинства стоит две точки.

Высокое наречие

Все ордена учат своих посвященных основам Атлантического Высокого Наречия. Каждый член получает Достоинство Высокого Наречия бесплатно. Отступники не получают это Достоинство, если только одна из семи их начальных точек Преимуществ не распределена на это, или на изучение не потрачены очки опыта.

Шаг 7. Определите Преимущества

То, что следует ниже, меньше сосредоточено на игровой механике, и больше — на важности некоторых преимуществ для персонажей-магов.

Сила Воли

Творение волшебства может быть коварным занятием, и магу нужна вся сосредоточенность, которую он может собрать для приведения своих фантазий в реальные вещи или события. Сила Воли — это благо для мага в ситуации, уменьшающей его набор костей, которому необходим прилив концентрации для увеличения. Как и в обычных правилах, трата пункта Силы Воли дает магу +3 бонус к броску.

Мастера Арканумов могут пожертвовать точкой Силы Воли для создания механики — проверенной формулы заклинания. Очки опыта мага могут быть потрачены на восстановление потерянной точки Силы Воли по стоимости 8 очков опыта за точку.

Вы можете тратить Ману в тот же ход, в который тратили пункт Воли.

Мудрость

Как только человек становится Пробужденным, он рискует потерять связь с реальным миром. Его способность буквально воплощать свои фантазии в жизнь, обладать чистой властью над окружающими — ужасное искушение. Многие уступают соблазну власти и используют свою магию для самых ничтожных и банальных занятий — телекинетически поднимают утреннюю газету, в то же время магически варя кофе — и для собственного возвеличивания и богатства, обычно контролируя разум окружающих и превращая свинец в золото. Те, кто не нашел свой путь в мире, смерая трудности с помощью выученных уроков, рискуют сойти с пути Мудрости.

Моральность мага — не просто критерий этичности или психологической стабильности в бедственных ситуациях. Это — мерило его способности сдерживать порывы собственной магии, использовать ее мудро и только тогда, когда это необходимо, и избегать причинения вреда окружающим, особенно тем, кто не осведомлен или не имеет защиты от магии.

В качестве необязательного правила, Рассказчик может позволить игрокам, добавляющим свойства мага в процессе создания персонажа, обменять точки Мудрости на очки опыта. Этот обмен отражает высокомерное поведение мага, выпестованное и выученное (соответственно с добавленными очками опыта), но которое так же глубоко его ранило (объясняя потерю Мудрости). Игроки могут принести в жертву одну точку Мудрости за пять очков опыта, опуская показатель Мудрости персонажа вплоть до пяти (до максимальных 10 очков опыта).

Учтите, что уменьшая Мудрость таким способом, так же уменьшает начальное количество очков Маны во время создания персонажа.

Пороки и Добродетели

Несмотря на чистую власть и Сверхъестественное понимание, маг — все еще человек. Он имеет те же победы и фобии, что и смертные. Маги имеют те же Пороки и Добродетели, с которыми они начинались. Они редко меняются в течение Пробуждения, хотя Рассказчик может разрешить вам изменить Пороки и/или Грехи вашего персонажа, в зависимости от того, что произошло в течении Пробуждения. Хотя основная суть Добродетелей и Пороков для магов не меняется, риски следования им становятся выше. Магу, который утверждает в распространении Надежды, будет легче это делать, когда он сможет творить чудеса словом или жестом, но победить свой Порок Зависти ему становится сложнее, когда он обладает властью, способной привести к падению своих противников.

Дополнительно, когда бы маг не удовлетворял свои Добродетель и Порок, его нимб — выражение его магической ауры — может становится видимым другим, даже Спящим.

Испытания Огнем

Рассказчик может решить позволить игрокам потратить до игры конкретное число очков опыта, чтобы отобразить часть их жизни между Пробуждением и посвящениями и началом хроники.

Любитель	0 очков опыта
Сформировавшийся маг	35 очков опыта
Маг-ветеран	75 очков опыта
Потрясатель мира	120+ очков опыта

Шаг 8. Пробуждение к Жизни

На этом моменте ваш персонаж достаточно четко очерчен, по крайней мере, в сфере правил. Теперь вам нужно изложить в деталях, что же значат его свойства и преимущества. Существенная часть вашего персонажа — не терминология правил, которая описывает его, но драматические детали, делающие его живым. Какого цвета его волосы? Как бы вы описали его внешность? К каким особенностям он склонен? Нравится ли он незнакомцам, когда заходит в комнату, или остается незамеченным?

На все эти вопросы можно ответить с помощью свойств, которые вы распределили. Есть ли у него высокий показатель Впечатления? Тогда он привлекает внимание, даже когда не делает ничего примечательно. У него низкий показатель Смекалки? Тогда на то, чтобы выбрать, какой именно кофе он хочет заказать, ему потребуется больше времени, что, естественно, будет раздражать посетителей в очереди позади него. У него выдающаяся Собранность? Тогда он невозмутим, не обращая внимания на нападки и даже шокирующие события, наподобие произошедшей рядом автомобильной аварии.

За свойствами и точкам, как бы то ни было, есть причуды и привычки, которые есть у всех, и которые формируют большую часть индивидуальности. Курит ли ваш персонаж только самокрутки? Есть ли у него пирсинг или тату, или у него безупречно ухоженный вид? Одет ли он в одежду по последней моде или от Армии Спасения?

Наконец, как Пробуждение изменило эти элементы? Бросил ли он курить, или наоборот начал курить трубку, думая, что так выглядит более мудрым? Проявилась ли у него новоприобретенная уверенность, или он — все тот же заикающийся неудачник? Такие вопросы могут быть заданы с бесчисленными вариациями, и ответы, которые вы даете, уникальны для вашего персонажа.

Стиль и Суть

Занятия мага магией не subtilны, и не без эмоционального градуса. Каждый маг вырабатывает стиль, или абсолютно уникальный, или имеющий следы его культуры, или представляющий его Путь или Орден. Большинство современных магов смешивают эти влияния, хотя некоторые и ищут «чистоты» одного стиля.

Магические стили состоят в основном из символик — группы знаков, печатей и символов, которые маг предпочитает использовать для усиления собственной магии, тем же путем, что используются мудры для запуска механик: как якоря памяти для воображения. На современном Западе это обычно означает мешанину оккультных символов, от пентаграмм Таро до Египетских иероглифов — все, что удобно магу. Эти символы используются, чтобы подстегнуть воображение и помочь усилить связь с его Сторожевой Башней. Символы — даже Спящие создают знаки — по верованиям, резонируют с конкретными Высшими Царствами, так же, как и некоторые системы верований и мифические циклы.

В некоторых культурах, маги предпочитают работать в духовной или сверхъестественной традиции, извенной Спящим этой культуры. Маги когда-то тоже были Спящими, и смысл, который для них

представляли эти роли и образы, не был стерт Пробуждением — на самом деле, он стал сильнее. Следовательно, встретить мага-христианина, использующего более эзотерические техники этой религии, Амазонских шаманов-магов, говорящих на том же духовном диалекте, что и Спящие курандерос, или даже европейских магов, погрузившихся в Нордические знания рун — не редкость. Что отличает этих магов от их Спящих товарищей (кроме того факта, что они — Пробужденные, и могут заниматься настоящей магией) — это их знание о Высшем Миров и Атлантической системе *Argi Misteriorum* — истины, скрытой под поверхностью.

Ваш персонаж может выработать свой собственный магический стиль — даже если это всего лишь избирательная смесь различных источников вдохновения. Он может выбрать символы, имеющие для него личное значение (возможно, что и со времен до Пробуждения), или значимые для Высшего Царства его Пути (изображение тотема животного для Первобытных Пустошей, к примеру), или символы, иллюстрирующие его орден (такие, как, к примеру, символы, ассоциирующиеся с духовным искусством войны Адамантиновой Стрелы). Выбор за вашего персонажа — ваш; ни один маг не может указывать другому, какой стиль он должен использовать (хотя это и не удерживает многих от попыток этого).

Краткий обзор Свойств Мага

Путь

Выберите Путь, представляющий Высшее Царство, из которого персонаж черпает свою магию. Это так же определяет Основные Арканы персонажа.

Акантус

Путь Чертополоха, Сторожевая Башня Шипа Алхимического Серебра, Царство Аркадия, Королевство Чародейства, обиталище Фей, управляемое Арканами Судьбы и Времени. Чародеи воплощены картой Таро «Дурак», полагаясь на удачу и интуицию для определения своего пути.

Мастигос

Путь Бичевания, Сторожевая Башня Железной Перчатки, Царство Пандемониума, Королевство Кошмаров, обиталище демонов, управляемое Арканами Разума и Пространства. Колдуны характеризуются картой Таро «Дьявол», воспевая неограниченную волю.

Морос

Путь Гибели, Сторожевая Башня Свинцовой Монеты, Царство Стигия, Королевство Склепов, обиталище теней, управляемое Арканами Смерти и Материи. Некроманты характеризуются картой Таро «Смерть», оставаясь постоянными во время перемен.

Обримос

Путь Сильных, Сторожевая Башня Золотого Ключа, Царство Этер, Королевства Божественных сфер, обиталище ангелов, управляемое Арканами Силы и Сути. Теурги характеризуются картой Таро «Сила», следуя воле божеств.

Тирсис

Путь Удовольствия, Сторожевая Башня Каменной Книги, Царство Первобытной Пустоши, Королевство Тотемов, обиталище зверей, управляемой Арканами Жизни и Духа. Шаманы характеризуются картой таро «Луна», следуя позывам страсти и импульсивных действий.

Ордена

Выберите орден, мистическое сообщество, в котором состоит ваш персонаж. Если вы не хотите, чтобы он присоединялся к ордену, запишите «Отступник» в вашем листе персонажа. Ордена учат своих членов использованию механик более эффективно, когда используются Механические Специализации.

Mage: The Awakening Rulebook

Адамантиновая стрела защищает святилища и кабалы своей боевой магией. Механические Специализации: Атлетика, Запугивание, Медицина.

Свободный Совет пытается освободиться от условностей прошлого и осовременить магическое ремесло. Механические Специализации: Ремесло, Убеждение, Наука.

Стражи Покрова охраняют Тайны от любого, кто расточает их и посмеет открыть их непосвященным. Механические Специализации: Расследования, Оккультизм, Обман.

Мистериум ищет ценные знания, спрятанные в материальном и невидимом мирах. Механические Специализации: Расследования, Оккультизм, Выживание.

Серебряная Лестница желает установить разумную иерархию Пробужденных — со своими членами во главе. Выразительность, Убеждение, Обман.

Избранные Атрибуты Сопротивления	
Акантус	Собранность
Мастигос	Решимость
Морос	Собранность
Обримос	Решимость
Тирсис	Собранность

Аркана

Персонаж получает 2 точки в одном Аркануме, 2 точки во втором Аркануме, и 1 точку в третьем Аркануме. Две из этих Аркан должны быть Определяющими Арканами его Пути. Наконец, персонаж получает 1 дополнительную, которую можно поставить куда угодно. Он может использовать эту точку чтобы изучить четвертый Арканум или улучшить один из трех существующих Аркан.

Смерть	Призраки, разложение и Подземный мир
Судьба	Удача, шансы, клятвы и проклятия
Силы	Огонь, гравитация и шторм — энергия во всех ее материальных формах
Жизнь	Сила над органическим миром растений, животных и даже людей
Материя	Камень, металл, пластик — все неорганические материальные субстанции
Разум	Сила читать и контролировать мысли и эмоции
Суть	Магия сама по себе — Мана, иллюзии и чары
Дух	Общение и контроль духов
Пространство	Управление расстоянием и пространством: телепортация и наблюдения
Время	Прорицание прошлого, провидение будущего, контроль над течением времени

Механики

Выберите механики. Потратьте 6 точек на механики. Рейтинг механики равен высшей точке Арканума, необходимой для сотворения волшебства. Персонаж может выбрать из любого своего Арканума, но ни одна механика не может быть рейтингом выше, чем количество точек в этом Аркануме у персонажа. К примеру, если у него есть Разум 3, Пространство 2 и Силы 1, он может выбрать одну механику Разума 3, одну механику Пространства 2 и одну механику Силы 1. С другой стороны, он может выбрать три механики Разума 2, и/или Пространства 2, или две механики 2 степени и две 1 степени, или шесть механик 1 степени из Разума, Пространства или Силы в любых комбинациях.

Гносис

Гносис персонажа, его просветленная воля, начинается с 1, но можно потратить очки Достоинств, чтобы его повысить. Соотношение — 3 точки Достоинств за каждую дополнительную точку Гносиса. Другими словами, мы можете потратить 3 из 7 своих точек Достоинств на Гносис 2, или шесть из семи на Гносис 3.

Мана

Стартовые очки Маны персонажа равны его Мудрости

Достоинства

Пробужденные персонажи, будучи членами любого ордена, получают Достоинство Высокого Наречия бесплатно. Также они могут приобрести следующие специальные Достоинства: Артефакт (••• или выше), Судьба (от • до •••••), Сны (от • до •••••), Улучшенный предмет (от • и выше), Фамильяр (••• или ••••), Место силы (от • до •••••), Высокое Наречие (•), Зачарованный предмет (от •• и выше), Библиотека (от • до •••••), Затенение (от • до •••), Святилище (от • до •••••), Помощник Сноходец (от • до •••••), Статус (от • до •••••; Консилум или Орден), Должник (•••)

Цены в очках опыта	
Атрибут	Новая точка × 5
Умение	Новая точка × 3
Специализация в умении	3
Определяющая Аркана	Новая точка × 6
Обычная Аркана	Новая точка × 7
Подчиненная Аркана	Новая точка × 8
Механика	2 за каждую точку
Достоинство	Новая точка × 2
Гносис	Новая точка × 8
Мудрость	Новая точка × 3
Сила воли	8

Prelude

Необязательный метод игры, который позволяет вам лучше узнать своего персонажа, прелюдия показывает сцену, ведущую к Пробуждению вашего персонажа, к тому моменту, когда его жизнь изменится навсегда. Обычно это одна игровая сессия один на один между вами и Рассказчиком, которая дает преимущество лучше понять персонажа и того, как им играть.

Вы создаете персонажа как обычно, но откладывает Шаг 5 — он еще не маг. Вы можете даже пойти дальше и распределить все точки с разрешения Рассказчика, с ожиданием того, что вы сможете перераспределить их после Пробуждения — любые старые Союзники, Контакты и даже Ресурсы, которыми он обладает, могут испариться вместе с его старой жизнью, когда он войдет в оккультный мир тайны.

Рассказывая Прелюдию

Тебя разбудил твой будильник, но к тому времени, когда ты нетвердо его выключил, ты понял, что он пищит вот уже 10 минут. Если ты не поторопишься, то опоздаешь на работу. Быстро принял душ и, выходя за дверь, схватил несвежий пончик, выковыривая из кармана ключи от своей машины. Подходя к машине, ты замедляешь свой шаг и не можешь перестать чертыхаться, так как видишь нарисованные баллончиками граффити, полностью покрывающие капот, двери и крышу. Твой Бимер выглядит как нечто, что ты наблюдал в гетто — за исключением того, что граффити не похоже на символы банд. Это странно — черепа и пентаграммы, со странными буквами из алфавита, который ты прежде никогда не видел.

Прелюдия привносит правдоподобие в начала вашего персонажа, смешивая его с повседневным миром, в котором мы все живем. Он даже еще не осведомлен о существовании реальной магии. Хотя и некоторые персонажи могут быть знакомы с оккультным, это тот тип вещей, которые любой может подчерпнуть из секции Современной Литературы книжного магазина. И все это имеет мало прямого отношения к тому миру, в который он собирается войти.

Важная вещь в начале прелюдии — сделать персонажа и его окружение живым, дать ему много возможностей продемонстрировать свою уникальность. Рассказчик может навязывать решения, чтобы заставить прелюдию развиваться, но он должен позволить вам самому решать за своего персонажа, реагируя на происходящее. Вы можете обнаружить, что персонажу бургеры нравятся больше курицы. Хотя это и выглядит банально, это определяет его выбор мест для обеда, добавляя атмосферы к тому, что может стать местом преступления или местом, где ваш противник впервые будет с вами играть, доставляя кучу проблем.

Как только ты попал в офис и включил компьютер, ты заметил, что не можешь выкинуть из головы те странные рисунки граффити. Ты решил не писать жалобу, как собирался до этого, и стал лазить по сети в поисках чего угодно, похожего на то, что нарисовано на твоей машине. Спустя почти два часа бесплодных усилий, ты зашел на страницу со знакомыми черепом и пентаграммой, нарисованных так же, как и на крыше твоего БМВ. «Ложа Освященной Ночи». Что за чертов культ такой? К твоему удивлению, там же и адрес — три квартала от твоего дома.

Прелюдия Мага должна дать намеки на типы деятельности, которые ожидаются от персонажа в течение хроники. В деле о колдунах он должен отслеживать тайные зацепки и навязчивые образы, пытаясь определить их значение или связь с чем-то важным для него. Сражение и бои так же могут быть частью игры, но они — не главный элемент Мага — это Магия. Прелюдия должна оттенить тайный мир загадок, в который Пробуждение толкнет вашего персонажа.

Когда взошла луна, ты захотел остаться дома и посмотреть повтор Сайнфелд. Но тогда ты увидел, что кто-то входит в ложу — дверь явно не заперта. Это — женщина, симпатично одетая. Не таких культистов ты ожидал. Ты вылез из кустов и, не привлекая внимания, поднялся по лестнице, прошел незапертую дверь, как будто ты сам — отсюда. Внутри оказался большой зал с рядами церковных скамеек. Женщина на середине прохода повернулась к тебе, улыбнулась, развернулась и направилась к алтарю. Ты пошел вперед быстрее. На твоём лбу выступил пот, но ты даже не имеешь представления, почему — температура нормальная. Твое сердце быстро бьется, как будто ты ожидаешь нападения, но здесь никого нет, кроме женщины. Она доходит до алтаря и заступает за него, поднимая серебряный кубок. Она улыбается тебе, не дружелюбной улыбкой, а, скорее, усмешкой. Она ожидала тебя. Ты останавливаешься, начинаешь пятиться, волосы встают дыбом без рациональной причины. Ты чувствуешь себя загнанным в ловушку животным. Она наклоняет кубок, и вода проливается. Как только она ударяется об алтарь, весь твой мир разрывается, оставляя тебя падать в потоки ничего. Вдали ты слышишь звуки смеха. Ты кричишь в гневе и ярости — и приходишь в себя, стоя на ступенях высокой башни, сделанной из железа...

Иногда отправить сознание Спящего через Бездну к Высшему Царству его Пробуждения требует простого жеста или прошептанного слова. Но даже этот жест или слово погружены в атмосферу значимости — даже если их точное значение неясно для вашего персонажа. Настроение присутствия высшего — глубокая духовность — преобладает, даже во время самых inferнальных Пробуждений.

Вопросы и Ответы

После прелюдии персонажа, вы захотите закончить весь процесс, отвечая на несколько вопросов о вашем персонаже, чтобы утвердиться в собственных выборах и разобраться в областях, с которыми вы еще не определились.

Сколько вам лет?

В каком году вы родились и сколько вам было лет, когда вы Пробудились? Заставило ли Пробуждение вас повзрослеть, или эмоционально вы — ребенок? Выглядите ли вы на свои года?

Что уникального было в вашем детстве?

На что были похожи ваши ранние годы? Хорошо ли вы уживались с вашей семьей, или в отношениях были проблемы? Нравилась ли вам школа, и если да, то почему? Был ли в этом вызов или оскорбление вашему интеллекту? Входили ли вы в «крутой тусняк» вашего университета или были одиночкой? Или вы создали собственную группу, оттеняя мир членских пропусков, в котором вы застряли? Что насчет жизни после школы? Учились ли вы в колледже, или сразу устроились на работу? Вы состоите или состояли в браке? Есть ли у вас долгие дружеские отношения, или только приятельство?

Каким вы были человеком?

На кого вы были похожи до Пробуждения? Пример рыцарства для окружающих или хам? Нравитесь ли вы посторонним, или людям нужно сначала вас узнать? Грубы ли вы с теми, кто не уважает вас, или подставляете другую щеку?

Какой опыт сверхъестественного у вас был?

Когда вы впервые почувствовали прикосновения магии? Были ли это безграничное ощущение чуда или кошмар, который вы до сих пор стараетесь забыть? Видели ли вы духа или призрака, или наблюдали кого-то, делающего что-то, что нельзя объяснить законами физики? Считаете ли вы оккультизм синонимом Сатанизма, или ваш кругозор несколько шире?

На что было похоже ваше Пробуждение?

Если не было показывающей этого прелюдии, было ли ваше Пробуждение путешествием души к Высшему Царству, или сном наяву, в котором мир перевернулся вверх тормашками и стал нереален? Были ли это просветлением или утрачением (или и тем, и другим)?

Кто был вашим первым наставником?

Кто был первым магом, нашедшим вас после вашего Пробуждения? Был ли он полезен или оскорблял вас? Предложил ли он свою помощь, или вам пришлось умолять его? Или вы отклонили его предложение? Есть ли у него политическая власть среди Пробужденных, или он — отверженный? Вы все еще верны ему или предпочтете забыть его?

Как образовался ваш кабал?

Собрались ли вы вместе из-за случая, судьбы или предназначения? Следует ли вы символической теме, или ваш альянс основывается на простом удобстве? Друзья ли вы, или настороженные знакомые? Есть ли у вас в кабале соперник (из-за власти, отношений или лидерства), насколько вы верны остальным членам кабала? Насколько, по вашему мнению, они верны вам?

Содержите ли вы Святилище?

Есть ли у вас свое святилище? Если нет, то где вы живете и практикуете магию? Или вы делите Святилище с другими, вроде вашего кабала или вашего наставника? Где оно находится и насколько просто его заметить? Есть ли у вас связь со Святилищем, или вы собираетесь переехать при первой подвернувшейся возможности?

Что двигает вами?

Какие у вас цели? Отомстить за прошлые промахи? Овладеть Арканумом или Арканой? Стать Иерархом Консилиума? Или вы отвергаете власть ради мудрости и духовного возвышения, предпочитая знания конфликтам и богатствам? Хотите ли вы наставлять других магов? Хотите ли Пробуждения других? Если бы вы могли получить что угодно (что не невозможно для мага!), что бы это было?

Обретение Тайного Имени

Маги редко используют родные имена среди чудотворцев. Они представляют рычаги магической связи врагам (использовать магию на расстоянии против мага, чье имя ты не знаешь, сложнее), и возможность отследить семью или банковские записи. Если «кража личности» — потенциальная проблема для большинства Спящих, то для магов это очень серьезная проблема. Для решения этих проблем маги обретают «тайное имя», кличку или прозвище, с помощью которого другие к нему обращаются, и которое маг использует в своих магических практиках.

Вариантов тайных имен и способ их раскрытия бесконечное множество. Обычно маг берет важное для него имя (или принимает его от наставника), отражающее концепт, личность, место или событие, которое дает магу силу, надежду и решимость — «Аврора» для рассвета, «Серый Лис» — для тотема животного, «Десять Бурь» — для силы.

Это может быть ласковый термин, используемый наставником, отражающий ценные достижения или ошибки, из которых персонаж многое извлек — «Кузнечик» (разумеется), «Арктос» — маленький медведь, «Глорианна» — маленькая принцесса. Тайное имя часто бывает иностранным словом на латыни, греческом, египетском, персидском или каком-нибудь другом латинском языке: «Авеста» — вечное пламя, «Валетудо» — здоровый. Маги не пренебрегают называть себя в честь великих философов, богов, героев и даже монстров: «Зенон» — греческий философ, известный за свои парадоксы, «Геката» — ведьма, «Тлалок» — ацтекский повелитель вод. Некоторые даже изобретают «фэнтезийные» имена, наподобие встречающихся в романах.

В качестве части посвящения в орден, от мага ожидается представление своего тайного имени. Даже отступники принимают тайные имена для защиты себя от дистанционных магических атак.

Character creation example

Сэм пригласил Кэйтлин поиграть в его хронике Магов. Она происходит в Бостоне и включает дробление древних альянсов в городе из-за тайных магических событий. В то время, как старая гвардия защищает свое и старается помешать противникам прийти к власти, кто-то должен разобраться в том, что действительно происходит. Что такое Тайный Пресс, и почему он ветшает? Странные вещи происходят в пригороде, и если маги, не имеющие политических интересов, не смогут найти причину, город может превратиться в магическую мертвую зону.

Сэм дал Кэйтлин чистый лист персонажа, и она потратила какое-то время, размышляя о том, какого типа персонажа она хочет отыграть, до того, как начать писать в листе.

Шаг первый: Главная идея

Кэйтлин решает, что хочет играть персонажем, одержимым «Старыми путями», земной мудростью, известной местным народам, которые когда-то жили в этой местности. «Старые пути» сейчас почти забыты, их не изучают современные маги. Персонаж Кэйтлин верит, что даже те, кто практикуют связи с ведьмовством и религиями Викки, касаются лишь поверхности древнего знания, которое она пытается открыть.

Кэйтлин выбирает имя персонажа, полученное при рождении — Элизабет Дарлинг, и тайное имя — Макульда, придуманное слово, которое, как она считает, является именем духа, говорившего с ней для Пробуждения.

Шаг второй: Атрибуты

Кэйтлин распределяет приоритеты и определяет Атрибуты Макульды. Она хочет, чтобы та вела естественный образ жизни и хорошо владела собственным телом, поэтому делает Физические Атрибуты своей главной категорией. Это дает ей пять точек для распределения. Она ставит три в Выносливость, что дает Макульде четыре точки (она начинает с одной точкой в каждом Атрибуте); она крепка и редко болеет. Она ставит одну точку в Силу (для двух точек в результате) и оставшуюся точку в Ловкость (так же, для двух точек в итоге).

Затем Кэйтлин выбирает Социальные Атрибуты как свою вторичную категорию, решая, что Макульда предпочитает работать с другими, включая духов и животных, любым типом аналитических способностей, которые представляют Ментальные Атрибуты. Она распределяет четыре точки среди этих Атрибутов: две во Впечатление (для трех точек), одну в Манипуляции (для двух точек), и одну в Собранность (для двух точек). Макульда обладает сильной личностью и сбалансированными способностями взаимодействовать с окружающими или сопротивляться их попыткам оказать на нее личное давление.

Наконец, она распределяет три точки среди своей третичной категории Ментальных Атрибутов: одну в Интеллект (две точки в итоге), одну в Смекалку (две точки) и одну в Решимость (две точки). Макульда — разносторонний персонаж и в этой области, без выдающихся талантов или полного их отсутствия.

Шаг третий: Умения

Потом Кэйтлин распределила ее Умения схожим с Атрибутами способом. Она вновь выбрала Физические главной категорией, распределила 11 очков по этим Умениям. Она поставила 4 точки в Выживание, три — в Скрытность, три — в Атлетику. Макульда знает, как жить вдали от цивилизации,

если это потребуется, тихо передвигаться сквозь леса, и может пробежать мили без остановок для восстановления дыхания. Потом она распределила 7 точек среди её вторичной категории, которой, по её решению, стали Ментальные Умения. Она поставила три точки в Оккультизм, две точки в Ремесла и две точки в Расследования. Малькуда читала о сверхъестественной истории местности так много, как только могла, знает, как сделать самой необходимое без необходимости в современной потребильской культуре, и может искать следы секретов своих оккультных знаний, которые еще не найдены.

Наконец, она распределила 4 точки среди ее третичной категории — Социальных Умений. Она поставила две точки в Приручение и последнее две точки в Выразительности. Малькуда знает, как остановить дикое животное или вылечить раненое, и ей нравится петь старые песни, приятные уху земли.

Шаг четвертый: Специализации Умений

Теперь Кэйтлин определяет три Специализации Умений Малькуды, области, в которых она заметно опытна. Она ставит одну Специализацию в Оккультизм — Малькуда много знает о Ведьмовстве. Кэйтлин определяет свою вторую Специализацию в Выживании: Малькуда знает приемы Навигации в дикой местности, находя именно то место, которое она ищет, без нужды в компасе или карте. Кэйтлин ставит свою последнюю Специализацию в Расследования: Малькуда что-то знает об артефактах прошлого.

Шаг пятый: Свойства Мага

Теперь Кэйтлин имеет дело с Пробужденной сутью Малькуды — каким типом мага она стала. Ее главная идея уже отчетливо указывает на Путь Тирсиса, с его акцентом на духовной магии. Она решает, что он и будет Путем Малькуды.

Так как Малькуда одержима прошлым и его секретами, Кэйтлин думает, что она добьется большего успеха в Мистериуме. Она может использовать ресурсы этого ордена в своих исследованиях, и у нее уже есть хорошие показатели в двух Механических Специализациях этого Ордена (Расследования и Выживание).

Избранный Атрибут Защиты для Тирсиса — это Собранность, так что она добавляет одну точку, что дает Малькуде три точки в этом свойстве.

Теперь она выбирает Арканы Малькуды, суть того, как она работает с магией. Она ставит две точки в Дух, Арканум, наибольшим образом отображающий концепт ее персонажа, и еще две точки в Жизнь, Арканум с сильным резонансом с ведьмовством. Она ставит одну точку в Арканум Пространства. Так два из них — Определяющие Арканы для ее Пути, она выполнила минимальные требования Пути. Финальную точку она добавляет к Пространству, что дает ей две точки в этом Аркануме — Кэйтлин хочет, чтобы Малькуда могла колдовать симпатическую магию на расстоянии.

Теперь Кэйтлин выбирает механики Малькуды, заклинания, для изучения которых она тяжело тренировалась. Хотя она и может колдовать любое заклинание как импровизированное колдовство, её механики легче в колдовстве и требуют меньших затрат магической силы. Она получает шесть точек механик. Ее выбор ограничен механиками первой и второй точек Жизни, Пространства и Духа; она не может иметь механики с рейтингом выше двух точек (так как у нее есть только две точки во всех Арканумах)

В качестве первой механики она выбирает «Ясновидение» Дух 1 заклинания, которое дает ей Взор Мага, позволяющий ей видеть сверхъестественные феномены и изучать их. Ее вторая механика «Язык

духов» Дух 1 заклинания, которая позволяет ей говорить с духами (её орден называет эту механика «Бесплотная речь»). Следующая ее механика — «Касание Госамера» Дух 2 заклинания, позволяющая ей касаться эфемерных духов и предметов.

Она решает использовать другую Аркану для оставшихся точек. Она выбирает «Самолечение» Жизнь 2 заклинание, буквально спасительное средство во времена опасности. На этом все ее шесть точек распределены.

Гносис Малькуды начинается с одной точки. Хотя Кэйтлин еще не достигла шага, в котором распределяются Достоинства, она решает, что собирается потратить три из семи очков Достоинств для поднятия Гносиса на вторую точку.

Очки Маны Малькуды в начале равны семи, что равно ее показателю Мудрости.

Шаг шестой: Достоинства

У Кэйтлин осталось всего четыре очка Достоинств, так как она уже потратила часть на поднятие Гносиса. Она использует все четыре оставшихся очка Достоинств, чтобы получить воплощенного фамильяра. Она решает, что это будет ворон (хотя бобер и является для нее значимым животным, она решает, что с ним будет тяжело путешествовать), и распределяет его свойства схожим со своим способом.

Шаг седьмой: Преимущества

Теперь, когда все остальные свойства Малькуды распределены, Кэйтлин может выбрать ее Преимущества. Складывая Решимость и Собранность Малькуды, она записывает очки Силы Воли Малькуды на пять точек. Мудрость Малькуды начинается со стандартных семи точек, и Кэйтлин решает, что ее Добродетелью будет Стойкость (ее способность оставаться на выбранном курсе вопреки давлению современного мира), и что ее Порок — Гордыня (она несколько самовлюбленна на тему того, что была избрана духами).

Сложение показателя Размера Малькуды равный 5 и ее четырех точек Выносливости, дает ей девять точек Здоровья. Суммируя Ловкость и Собранность, ее Инициатива равна 5. Ее Защита равна 2, такая же как и ее Смекалка и Ловкость. Наконец, Кэйтлин складывает Силу+Ловкость+5 Малькуды и получает Скорость, равную 9.

Шаг восьмой: Пробуждение к жизни

Теперь у Кэйтлин есть хорошее представление о том, кто такая Малькуда — по крайней мере, кто она такая на данный момент. Она размышляет о ее прошлом, и о том, что сделало ее такой, какая она есть сейчас. Она решает, что Малькуда выросла в зажиточной семье среднего класса в пригороде. Ее родители ездили в город, в то время как она ходила по полям и лесам в местную школу, иногда возвращаясь поздно и грязной после игр рядом с родниками и ручьями, с лягушкой в кармане. Как раз в тот момент, когда она перешла в старшую школу, ее родители развелись, и Элизабет (настоящее имя Малькуды) уехала жить со своим отцом в город. Она ненавидела его. Пробки, мало зеленых пространств, ужасно многолюдная гавань — все это заставляло ее мечтать о доме в пригороде.

Она начала мечтать о лужайках и лесах, и в ее снах бобер-самка приходила к ней и показывала различные виды ремесел и образов жизни Коренных Американцев. Позже она изучала это по книгам и поняла, что все было по-настоящему — во сне она выучила набор умений, которые большинство современных людей давно забыли. Она стала одержима этими направлениями и поступила в колледж на отделение археологии и антропологии. Но она была слишком вольной, чтобы надолго задержаться в

залах, поросших плющом. Она бросила учебу и переехала в окрестности Салема, где несколько ее друзей оказались связаны с Виккой. Она нашла мир в этой религии, но казалось, что она предлагает куда больше, чем могут донести ее учителя, обещает невозможные в современном мире вещи. С ней связался маленький ковен, который работал за пределами местной общины, элитная группа, практикующая только с теми, кто был приглашен, с теми, кто показал серьезный потенциал, который они искали. Они привели ее на насыпь, на которой, как они утверждали, коренные жители отмечали равенство. Узкий проход вел под землю к маленькой пещере, которая, как предполагалось, прекрасно улавливала лунный свет, и направляла его на вырезанные в стене пиктограммы. Она пробралась внутрь, чтобы исследовать это — и закричала, когда остальные запечатали проход за ее спиной. Запертая в полной темноте, плача от ярости и оскорбленная своей же глупостью, она услышала царапание неподалеку. Испуганная тем, что может быть с ней в темноте, она теребила фонарик и наконец включила его — для того, чтобы увидеть самку бобра из своих снов, ее нос шевелился, в то время как она улавливала запах Элизабет.

Успокоенная видом друга детства, но взволнованная возможностью того, что она уже без сознания и галлюцинирует, Элизабет, тем не менее, последовала за животным через крошечный проход. Он был похож на чрево, и она чувствовала, как он начинает смыкаться на ней. Она заплакала от боли и гнева — и широко раскинула руки. Она стояла в широкой пещере, воздух волновался от далекого ветерка. Перед ней была плоская стена, разрисованная древними пиктограммами — она знала, что это были имена. Самка бобра ткнула в ее руку кусок обгоревшего угля своей лапой, и начала ждать. Она подняла его и начала писать свое имя на стене, книге из камня, записывая свое имя не буквами, а рисунком — бобра.

Элизабет проснулась в лесу недалеко от насыпи, с расплывчатыми воспоминаниями о прохождении сквозь проход, который сейчас она нигде найти не могла. Она хмурилась, пытаясь найти любой знак ковена, поймавшего ее, но он исчез. На входе к насыпи был конверт, адресованный ей, со странным знаком, напечатанным на нем. На картинке была связанная и запертая книга с отчетливой личинкой для ключа на обложке.

Скоро Элизабет была посвящена в Мистериум и взяла свое тайное имя от имени ее духа-покровителя, самки бобра Малькуды. Она узнала, что есть и другие места, похожие на насыпь, по всей Новой Англии, забытые и заброшенные, некоторые — сокрытые под современными строениями. Она знала, что кто-то должен найти их и понять их древние секреты. Это казалось именно тем, к чему она готовилась всю свою жизнь.

Итак, персонаж Кэйтлин готов к пути, и Сэм готов начать хронику.

Mage template

После Пробуждения маги получают новые способности, неизвестные спящим. Некоторые из них — сверхъестественны, другие — представляют выученные способности, которые только Пробужденный может изучить.

Механические Специализации

Ордена развивают определенные Умения для колдовства механик, завещанные их основателями. Эти Умения представляют необыкновенные знания о связи мага и Тайн, пересечении его повседневных взглядов и космического понимания. Так же, как мастер Дзена может видеть божественное в обыкновенных действиях повседневной жизни, маг видит сверхъестественное в естественном.

Когда Механические Специализации Мага используются для колдовства механик, его игрок получает +1 бонус к своему набору кубиков на колдовство. Каждый из орденов имеет следующие Механические Специализации:

Адамантиновая Стрела	Атлетика, Запугивание, Медицина
Свободный Совет	Ремесло, Убеждение, Наука
Стражи Покрова	Расследования, Скрытность, Обман
Мистериум	Расследования, Оккультизм, Выживание
Серебряная Лестница	Выразительность, Убеждение, Обман

Эти Механические Специализации могут быть помечены на вашем листе персонажа, подчеркивая название Умения или ставя рядом с ним звездочку.

Механические Специализации «закодированы» в механики создателями этих механик. Только те, кто тренированы в Механической Специализации данного ордена, могут активировать эту часть кода механики, когда колдуют механику. Если маг покидает своей орден, он все еще сохраняет свои Механические Специализации, но они применяются только в случае работы с механиками, созданными мастерами этого ордена.

Новое Преимущество: Гносис

Те, кто Пробудились к Тайнам, могут воздействовать своей волей на материю реальности. Их магическая, усиленная воля измеряется Гносисом, качеством, отделяющим Пробужденных от Спящих. Гносис выражает связь мага с Высшим Миром и Сторожевой Башней его Пути. Это — механизм, посредством которого он связывается с высшей реальностью.

В качестве части Свойств Мага, маги получают одну точку Гносиса как следствие их Пробуждения. Дополнительные точки могут быть получены посредством траты очков опыта, или можно потратить начальные очки Достоинств, чтобы получить дополнительный Гносис.

Как говорят, Спящий, чья душа мерцает, Пробуждается. На него нисходит ослепляющая вспышка прозрения, но он не получается пункты Гносиса. Его Пробуждение временно, пока не будет закреплено успешной связью новорожденного мага со Сторожевой башней. Если он не пройдет ее проверки, его прозрение меркнет и он низвергается назад, в Сон. Для тех же, кто преуспел и стал магом, дальнейшее повышение Гносиса сопряжено с тяжелой работой и целеустремлением (то есть, затратами очков опыта).

Эффекты Гносиса

Гносис — это свойство, измеряемое от 1 до 10. Как мерило магической воли мага, Гносис обладает следующими игровыми эффектами:

- Игроки кидают Гносис+Арканум, когда колдуют импровизированные заклинания. Гносис — «чистая способность» в этой формуле. В то время как познания мага в конкретном Аркануме могут различаться, его Высшая сила остается постоянной. Маги с высоким показателем Гносиса — более опытные и сильные импровизационные заклинатели.
- Чем выше Гносис мага, тем быстрее он может колдовать подготовленные или могущественные заклинания.
- Гносис влияет на способность мага быстро собирать его внутреннюю магическую энергию, определяя сколько очков Маны игрок может потратить за один ход. Также Гносис определяет, насколько много Маны маг может держать внутри своего Сплетения. Чем выше его Гносис, тем больше Маны он может хранить.
- Маги с Гносисом 6 и выше могут повысить свои Атрибуты и Умения выше 5 точек. Потенциал Сплетения мага выходит за рамки возможного, позволяя ему улучшать свои Ментальные, Физические и Социальные способности до нечеловеческих показателей.
- Маг может поддерживать не больше конкретного количества активных заклинаний одновременно, равного Гносис + 3. Чем сильнее его Высшая воля, тем больше заклинаний он может поддерживать в активном состоянии. Маг не может превысить этот лимит. Если он уже достиг его, он должен отменить одно из его активных заклинаний, прежде чем сможет снова колдовать новые заклинания.
- Маг также может комбинировать разные заклинания в одно колдовство. Итоговое число заклинаний, которое может комбинировать маг в одно колдовство ограничено его Гносисом (также у него должно быть более высокое понимание Арканума, чем это обычно требуется).

Побочные эффекты Гносиса

Гносис определяет потенциал персонажа к достижению Мастерства в Аркануме или даже в нескольких Арканах. Также он определяет потенциал к архимастерству.

Чем выше Гносис мага, тем сложнее ему скрыть или спрятать свой личный или магический резонанс от других. Любой изучающий мага или его заклинания может получить бонус к броскам на наблюдение.

Шанса мага мызвать Парадокс своей магией повышается вместе с его Гносисом. По мере того, как растет его понимание Высшего мира, сама его воля все сильнее рассинхронизируется с Павшим миром,

Новое Преимущество: Мана

Мана — это жидкая форма Сути, *prima materia*, Высшая энергия, стекающая в Падший Мир. Какое-то количество ее остаточной энергии оказалось заперто, когда появилась Бездна, переработанная за тысячелетия в тысячи форм, но и какое-то количество ее — свежее, привнесенное в мир в качестве жеста таинственной милости с небес.

Мана — показатель Преимущества для магов. Маг может держать до 10 пунктов Маны в своем Сплетении, и может даже держать больше с увеличением количества точек в Гносисе.

Мана сама по себе обычно невидима и неосязаема, неопределяемая без Взора Мага. Любой маг, находящийся на Святой земле, может почувствовать окружающую Ману после успешного броска

Смекалки+Оккультизма. Маги ощущают Ману по-разному. Чаще всего она описывается как искрящая жидкая энергия, или чисто белая, или призматическая, содержащая сразу все цвета спекта. Некоторые маги ощущают Ману как другой вид силы или власти, в соответствии со своим Путем. Конкретный Арканум, который маг использует для Взора Мага, часто оказывает влияние на ощущения.

Маги изучают Арканум Сути для лучшего понимания Маны и изучения способов манипуляции и использования ее в их магии. До определенного предела, все маги обладают властью над Маной, но некоторые лучше, чем другие справляются с ее хранением и использованием.

Преимущество Мана измеряется в пунктах, а не в точках. Пункты Маны показывают ресурсы Маны, доступные магу в данный момент. Игроки тратят Ману, чтобы позволить магам использовать различные магические деяния, включая нижеследующие:

Импровизированная Магия

Колдовство импровизированных заклинаний требует затрат пункта Маны, если только главный используемый Арканум не является определяющим Арканумом Пути мага.

Симпатические заклинания

Колдовство заклинаний на цели за пределами чувственного восприятия требует затраты пункта Маны.

Смертельный Урон

Маги должны потратить пункт Маны для заклинания, наносящего смертельный урон. Для начала, маг должен иметь требуемые точки Арканы для колдовства смертельного эффекта в соответствии с описанием заклинания.

Власть

Некоторые заклинания, которые существенно меняют законы природы и физики, могут требовать затраты Маны в соответствии с описанием заклинания.

Восстановление Сплетения

Маг может влить Ману в свое физическое Сплетение для залечивания ран. Цена — три пункта Маны за каждую несмертельную или летальную рану. Это — мгновенное действие. Те маги, которые неспособны потратить больше трех пунктов Маны за ход, могут использовать так много последовательных ходов, выполняя это действие, сколько им нужно, до тех пор, пока не потратят все три пункта (это займет по крайней мере три хода для мага с Гносисом 1, два хода с Гносисом 2, и один ход с Гносисом 3 или выше). Это — обратный эффект Разрушения Сплетения. Количество раз, которое маг может тратить Ману на восстановление собственного Сплетения в течении 24 часового периода, зависит от его Гносиса. С Гносисом 1-4 он может делать это лишь единожды. С Гносисом 5-6 он может делать два Восстановления Сплетения в день. С Гносисом 7-9 это можно делать это трижды, и Гносис 10 позволяет ему делать четыре Восстановления в день.

Свойства

Мана редко бывает нейтральной. Чаще всего она отмечена тоном или характером конкретного типа резонанса — ее свойством. Место, в котором Мана найдена, или куда она стекается, обычно определяет ее свойство, но некоторая Мана может нести настолько сильный отпечаток, что продолжит нести эти свойства даже среди противодействующих аспектов. Маг может пытаться изменить резонанс места, тем самым изменив и резонанс Маны, здесь собирающейся. Мана самого персонажа принимает свойства его нимба и цвета его Пути.

Расходование Маны

Способность мага тратить накопленную Ману определяется его Гносисом: один пункт за ход за каждую его точку в Гносисе. Маг с Гносисом 1 может тратить один пункт Маны за ход. То есть, маг может сколдовать импровизированное заклинание, но оно не может быть симпатическим или

наносящим смертельный урон. Все эти дополнения заставят его превысить количество Маны, которое он может потратить на заклинание.

Маги, достигшие их лимита расходования, не могут больше тратить Ману в этот ход. Любые действия, требующие затрат Маны, невозможны.

Восстановление Маны

Большинство Маны в мире связано с существующими Сплетениями. «Свободная» Мана — редкость. Она находится в Святых землях — местах, собирающих ее как росу. Это делает Святые земли особенно ценными для Пробужденных. Маги вели войны за контроль над различными Святыми землями, и, несмотря на это, изо всех сил стараются контролировать драгоценную Ману, которая им доступна.

Маги, совершающие жертвоприношения (ритуальные действия, связанные с Путем) в Святой земле могут получить пункты Маны. Такие действия требуют часовой непрерываемой церемонии и броска Гносиса+Собранности. Каждый успех предоставляет одну Ману. Как бы то ни было, маги не могут получить Маны больше числа, равного Рейтингу Святой земли. Церемония должна выражать единство с Путем, как ритуалы определения солнцестояния и равноденствия для Акантуса, или обряд поминания предков для Мороса.

Маг может разрушить свое Сплетение для высвобождения Маны. Маг выбирает один из Физических Атрибутов и уменьшает его на одну точку в обмен на три пункта Маны. Потерянная точка восстановится через один день (24 часа). Он сжигает мышечную массу (Сила), изменяет нервные импульсы (Ловкость) или нарушает работу адреналина (Выносливость). Выполнение Разрушения Сплетения занимает целый ход, в течении которого маг не может делать ничего, кроме передвижения на свою Скорость.

Это — обратный эффект Восстановления Сплетения. Количество раз, которое маг может Разрушать свое Сплетение в течении 24 часового периода, зависит от его Гносиса. С Гносисом 1-4 он может делать это лишь единожды. С Гносисом 5-6 он может делать два Разрушения Сплетения в день. С Гносисом 7-9 это можно делать трижды, и Гносис 10 позволяет ему делать четыре Разрушения в день.

Вместо этого, маг может предпочесть разрушить свое Здоровье. Он получает одну летальную рану Стойкого Урона и получает три пункта Маны. Магия не может защитить от Стойкого Урона, и он не может быть вылечен Восстановлением Сплетения или любой известной сверхъестественной силой, хотя и лечится естественным путем с нормальной скоростью.

В отличие от Разрушения Атрибутов, нет предела количеству Здоровья, которое маг может за день Разрушить. Маг может даже убить себя Разрушением, нанося летальную рану на последний пункт Здоровья, хотя он и не сможет использовать полученную ману, если только у него нет средств оставаться в сознании, умирая в течении нескольких следующих минут (помечайте его раны как Смертельные, пока он не умрет).

Маги не говорят об этом, но есть еще одна, сомнительная практика, которая также наполняет мага Маной: кровавые жертвоприношения живых существ. Животные размером с кошку и больше (Размер 2 и больше) приносят одну Ману каждое, хотя и только одно такое убийство в день приносит ману. Человек приносит одну ману за каждый пункт Здоровья (уже раненная жертва принесет меньше манны, нежели здоровая), но жертва должна умереть; она не может истекать кровью лишь до состояния «при смерти». Маг должен нанести последний удар, чтобы получить Ману, он не может танцевать вокруг только что убитого тела, называя это жертвоприношением. Не может он и черпать Ману из случайных смертей (например, если он является свидетелем смертельной аварии). Только маг, который наносит последний удар, получает Ману, другие маги, участвующие в причинении вреда,

ничего не получают. Убивший маг получает Ману в последующий ход, но это требует мгновенного действия, в течении которого он может двигать только на показатель своей Скорости, так как впитывает ускользающие энергии (он также теряет свою Защиту). Если он не делает это, он не получает Маны, и та — потеряна.

Эта практика гарантированно вызовет бросок на падение Мудрости. Хотя маг и может встать на тропу убийства для восполнения Маны, но может усвоить за сутки лишь количество Маны от кровавых жертвоприношений, равное удвоенному количеству точек в Гносисе (Гносис ×2)

Пример: Ангроба, с Гносисом 5, может получить посредством кровавых жертвоприношений максимум 10 пунктов Маны в день. Так как среднестатистический человек обладает Здоровьем 7 (что дает одну Ману за пункт), он должен убивать как минимум двух человек, чтобы получить максимум. Несмотря на то, что и вторая жертва может иметь Здоровье 7, Ангроба получит только три Маны с этого убийства, так как его максимум — 10 пунктов манны в день. Жертвы не могут быть ранены для получения части Маны. Каждая должна быть убита, и Ангроба должен быть тем, кто нанесет последний удар.

Маги с точками в Аркануме Сути обладают несколькими дополнительными возможностями для восполнения и использования Маны.

Чаша

Иногда Мана застывает или кристаллизуется в материальной форме, известной как чаша, от арабского Чаша или Кубок. Чаша не всегда обладает одной и той же формой. Ее форма обусловлена сутью места, где она сформировалась, и другими неизвестными показателями реальности. Чаша практически всегда формируется в или около Святой земли, но иногда чаша — это остатки иссохшей и исчезнувшей из реальности Святой земли.

Чашу можно найти в растущих по берегам магического потока грибах, в плодах растений в центре святой земли, в кристаллах, почве или воде из волшебного источника — в любой из бесконечного множества форм. Какой бы не была форма конкретной Чаши, все чаши по сути одинаковы: Суть, проявленная в твердой форме, превращаемая в Ману и используемая теми, кто понимает, как это сделать.

Съедобные и питьевые формы Чаши — самые ценные, так как маг может превратить их в личную Ману просто употребив их (обычно нужен час после употребления твердой Чаши, чтобы Мана стала доступна, или 10 минут после употребления жидкой Чаши). Некоторые маги выращивают сады рядом со святой землей или организуют пустые места для возникновения Чаш, чтобы воспользоваться плодами своих фруктовых или овощных посадок, или регулярно собирают отстоявшуюся родниковую воду в кувшины для последующего питья. Как и все вырастающее, эти проявления Чаши различны по качеству. Некоторые — большие и наполненные Маной, в то время как другие могут быть помятыми и подгнившими, с нехваткой этой важной эссенции. Рассказчик решает, сколько Маны содержит любой конкретный гриб, яблоко и глоток воды. Возьмите за отправную точку соотношение одного пункта Маны на один фунт (450 грамм) еды или на 16 унций (450 грамм) жидкости.

Чаша, которая может быть употреблена, может храниться для дальнейшего использования, хотя фрукты должны быть высушены, а вода — закрыта, иначе Чаша гниет, как нормальные фрукты, или тухнет, если оставить открытой. Эта награда не остается вечной. Чаша теряет свои свойства со скоростью в одну Ману в неделю после первой недели хранения.

Способность использовать чаши в несъедобной форме (такие, как камень или кора) приходит с Арканумом Сути. Маг с Сутью 2 поможет черпать Ману из Чаши для личного использования, восполняя свои пункты Маны, или напрямую используя Ману Чаши для колдовства. В отличие от

органических Чаш, Чаши-объекты не теряют своих свойств с течением времени, и могут храниться вечно, до тех пор, пока из них не извлекут Ману.

Измененное Преимущество: Мудрость (Моральность)

Свойство Моральности для магов называется Мудростью, способностью находить баланс между мирскими потребностями и достижением высшего мира. Моральность для пробужденных — это ключ для того, чтобы в достижении Тайн не сломаться под их жестокими испытаниями. Маги, правдивые с собой и хранящие верность Тайнам, смогут освободить свои души из ловушки Падшего Мира. Те, кто предал себя или Тайны, падут еще ниже в Бесконечную Ночь, чрево Бездны.

Пробужденные видели проблеск Незримой Истины, что и сделало их теми, кто они есть. Мудрость — это качество, помогающее отличить проблеск от всей истины. Во многих случаях, Мудрость — это признание того, как много маг не понимает и не знает. Это — влечение продолжать поиски, способность сохранить скромность, будучи вооруженным властью богов. Маги, не сумевшие выучить эти уроки, падут жертвой собственной спеси.

Спесь

Когда маг поступает вразрез с Мудростью, это называется «проявлением спеси», потому что равновесие Гобелена моментально омрачается мажеским эго. Это так называемые «проявления слепоты», потому что маг слеп к последствиям собственных желаний. Проявления спеси — это грехи против Морали Мудрости. В дополнение ко всему, маги все еще смертны, и должны подчиняться тем же моральным терзаниям, что и люди.

Как и со всеми нарушениями Морали, если маг проявляет спесь, должен быть сделан бросок на понижение, чтобы решить, потеряет ли он точку Мудрости. Маги чувствуют сопротивление собственного сознания, когда собираются проявить спесь. Их надменность могла бы позволить им не обращать на это внимание, но Рассказчик всегда должен информировать игроков о том, что выбранный курс действий является проявлением спеси для персонажа, позволяя игроку изменить свое мнение.

Проваленный бросок на понижение означает, что игрок мага должен сделать бросок Мудрости для защиты от приобретения психозов. Новые психозы связаны с потерянными точками Мудрости; они останутся до тех пор, пока персонаж не восстановит потерянный пункт Мудрости, восполняя свой моральный кодекс и приобретая достаточно Мудрости для преодоления собственного недостатка.

Мудрость	Проявление Спеси	Бросить кубиков
10	Использование магии для достижения целей, который с легкостью могут быть достигнуты и без магии (то есть, кипятить чай Силой, вместо использования стоящей рядом плиты). Эгоистичные мысли	5
9	Магически вынудить другого поступить против собственной воли (он не хочет делать то, что заставляет его делать магия). Незначительные проявления эгоизма (не дать милостыни)	5
8	Магически вынудить другого нарушить его моральный кодекс (то есть, вынудить сделать бросок на понижение). Причинить вред другому (случайно или другим образом)	4
7	Наложить на кого-либо проклятие. Незначительное воровство (магазинная кража)	4
6		3

	Силой привязать не желающее того разумное существо или духа к месту (через магию Смерти и Духа) или к действию (сколдовать гииз Судьбы на субъект). Серьезное воровство (Кража со взломом)	
5	Магически превратить существо в низшее существо (превратить человека в свинью) против его воли. Намеренная, массовая порча имущества (погром)	3
4	Использование магии для причинения вреда другому. Выкачивание чужой Маны против воли. Создание камня Души (тем самым ограничивая его потенциал Гносиса). Преступление в состоянии аффекта (убийство человека)	3
3	Силой похитить и/или заточить другого (мага или Спящего) в Царстве Теней, или сделать другого одержимым духами против его воли. Организованное преступление без использования магии (организованное убийство)	2
2	Намеренно предотвратить Пробуждение. Использовать магию для убийства. Хладнокровное/заказное убийство (серийное убийство)	2
1	Похищение души. Чрезвычайно извращенные, отвратительные действия (массовое убийство)	2

Эффекты Мудрости

- Маг с высокой Мудростью излучает доверительность духовным сущностям. Маг с Мудростью 9 и 10 получает +1 бонус на Социальные броски, когда имеет дело с призраками. Точно так же, маг с низкой Мудростью излучает вероломство и эгоизм. Маг с Мудростью 1 или 2 получает –1 пенальти на Социальные броски, когда взаимодействует с духами.
- Маг с Мудростью 9 или 10 получает +1 куб бонус, когда сопротивляется сверхъестественным силам созданий Бездны. Точно так же, маг с Мудростью 1 или 2 получает –1 куб пенальти, когда сопротивляется сверхъестественным силам созданий Бездны.
- Мудрость помогает магу справляться с эффектами Парадокса. Чем выше Мудрость, тем меньше длительность Парадокса и тем выше шансы того, что эффект не ухудшится.
- Маги с хорошим показателем Мудрости имеют больше шансов быть принятыми в ученичество у других магов. Многие маги тратят время на наблюдения за многообещающим учеником, прежде чем приступить к обучению. Они не желают неверного применения своей силы, поэтому кандидат должен показать нужное уважение к Тайнам и их использованию. Если маг понизит свою Мудрость в течение наблюдения, учитель может назначить дисциплинарные взыскания или задания для ученика, прежде чем разрешить начать обучение. Если ученик получил психоз после понижения Мудрости, учитель имеет все права для полного отказа в обучении.

Восстановление Потерянной Мудрости

Когда Мудрость понижается, маг должен постараться восстановить свое равновесие. Очки опыта должны быть потрачены для поднятия его Мудрости. Он не может быть награжден точкой за хорошее поведение или высокоморальные действия испуления, в отличие от Спящих.

Как только Внутренний Взор Гносиса открывается для тайн, последствия действий больше не могут быть оправданы игнорированием. Душа мага тяжелеет под бременем его выборов, и веса добродетелей — принцип космического Правосудия, описанный в Таро — не могут быть уравновешены наивностью и невинностью. Маг создает свою собственную карму, которая отныне не получает преимуществ от удачи и милости.

Merits

Введение

Маги – это смертные, не обладающие сверхъестественными силами, доступными нечеловеческим монстрам. Окруженные тенями и обманом, они полагаются на Пробужденное прозрение, чтобы видеть силы, которым остальное человечество не может ни внять, ни противостоять. Современный маг должен полагаться на собственные таланты, чтобы выжить в таком мире. В игровых терминах, эти таланты определены Достоинствами персонажа, дополненными игровыми правилами, чтобы помочь и защитить обладающих ими магов.

Некоторые из этих Достоинств описывают связь мага со временем и космосом. Одних направляют высшие силы, других ведет скрытая истина. Великие герои отвечают зову предназначения, или руководствуются мудростью своих снов. Для волшебников, стремящихся к высшей цели, силы часто черпаются за пределами возможностей их вида, но не за пределами их возможностей. По причине, отражающей уникальные отношения магов и магии, данные Достоинства доступны только для чудотворцев.

Маги, которые используют свои Достоинства, имеют больше шансов выжить в окружающем их мире. Темные и могущественные существа бродят ночью по земле; несведущие и не опасющиеся Спящие погружаются в свои заботы днем; враждебные ордена соперничают с ними за власть круглосуточно. Кто бы ни противостоял магу, перечисленные здесь Достоинства помогут ему в его прозрениях, действиях и защите... так же, как и в его путешествии в глубину Тайн.

Новые традиции

Новые Инновации... Многие описанные здесь Достоинства проще понять, описывая их терминами классических архетипов. Идея колдуна, изолированного в его Святилище, сверяющегося с древними фолиантами знаний под руководством белобородого наставника – легкий для восприятия образ. Определенная сложность в игре современным магом – найти новые пути интерпретации и видения этих сцен. В наши дни старые истины приобрели новое значение. Достоинства принимают новые, неожиданные формы – даже когда игровые правила на эту тему остаются прежними.

К примеру, библиотека мага Свободного Совета может разрушить все ожидания от колдовства. Вместо стеллажей, наполненных пыльными томами, написанными на мертвых языках, она может состоять из файлов, скопированных в сеть с удаленным доступом и защищенных магическим файерволлом, сделанных с помощью повседневного кодирования, сжатых архивов и высокопроизводительных поисковых систем. Маг свободного совета может никогда не видеть своего Наставника лицом к лицу, полагаясь на электронную почту и чат, или может посметь вызвать его через серьезно защищенную веб-камеру.

Не важно, какой у мага стиль жизни и философия, главные правила его Достоинств остаются прежними. Колдун не обязан жить как Мерлин наших дней. Наоборот, он может наслаждаться жизнью с богатством и властью, уединяясь в пентхаусе на Парк-Авеню... или под мостом, где он лепечет как сумасшедший любому, кто слушает.

Мериты

Артефакт

(••• или выше)

Эффект: Ваш маг имеет предмет, относящийся к Высшему Царству или который имеет прямой касание к Высшей силе. Артефакты не могут быть созданы магами – их сотворение лежит за пределами силы любого в Падшем Мире.

Сила Артефакта повторяет соответствующие заклинания мага, и иногда они могут быть перепутаны с Зачарованными предметами. Базовая цена Артефакта в пунктах Достинств равна 2 точкам плюс уровню точки в силах Арканумов, которые он копирует, плюс одна точка за каждую дополнительную силу. Если он имеет больше, чем одну силу, или копирует эффект многосоставного заклинания, используйте высший показатель точек копируемой Арканы.

Базовая цена: 2 + высшая точка в Арканумах + 1 точка за каждую дополнительную силу.

Легендарность: Каждый Артефакт уникален и легендарен, что значит, что он обладает историческим или мистическим значением, которое может быть изучено, даже если его природа или использование — туманны и по большей части забыты в современные дни. Некоторые редкие Артефакты достаточно новые, чтобы быть неизвестными большинству магов, но даже они иногда встречаются в чьих-либо снах и пророчествах.

Известный Артефакт может дать своему владельцу определенную известность – хорошую ли, плохую, в зависимости от легендарности Артефакта. Временами это можно использовать как одну точку в каком-либо из Достоинств Статуса, хотя и применять лишь в тех ситуациях, когда Артефакт интересен тому, на кого пытается повлиять владелец, как, например, мастер, с которым назначена аудиенция. Статус основан на Артефакте, а не на владельце; если кто-то хочет увидеть его, он может назначить магу встречу.

Побочным эффектом Легендарности является то, что другие маги могут возжелать артефакта и пытаться отнять его у мага.

Только для Пробужденных: Только маги могут использовать Артефакты. Спящие и большинство сверхъестественных созданий не имеют необходимой симпатической связи с Высшим Миром.

Неразрушимый: Все Артефакты имеют Прочность, которая на два пункта выше, чем обычно у таких материалов и предметов.

Функция: Присутствующая или вызываемая.

Присутствующая сила активна постоянно. Сила не требует колдовства владельца, для того, чтобы оказать эффект; ему просто нужно держать или носить артефакт. Сюда относятся талисманы защиты от духов, зеркала, отражающие Теневую версию комнаты, в которой находятся, или плащи невидимости, скрывающие любую накрытую часть тела. Владелец должен носить или использовать Артефакт, чтобы пользоваться эффектом от этой силы, но сила не может быть выключена или включена выключателем или командным словом. Если одна и более из сил Артефакта – длящиеся, добавьте одну точку к его итоговой стоимости.

Вызываемая сила требует активации для каждого использования. Это может быть меч, который становится чрезвычайно острым, когда пробует кровь, ковер, который взлетает, когда произносятся нужные слова, или даже пистолет из кости, который стреляет усущающей энергией Смерти с каждым нажатием курка. Длительность эффекта зависит от Длительности заклинания, эффект которого дублирует сила, обычно мимолетная (один ход) или длящаяся (один час/сцена). Как только этот

период истекает, маг может использовать тот же триггер, чтобы заново использовать силу. Триггер – мгновенное действие, и может быть определен как все, что угодно, что можно сделать в близости от предмета: вербальная команда, пасы и так далее.

Как только триггер активирован, кидается набор кубиков колдовства Артефакта. Он равен Гносису его владельца + высшей точке в Аркануме, использованной, чтобы определить цену Достоинства Артефакта, основанную на силе с самым высоким рейтингом.

Мана: Некоторые силы требуют Ману. Используйте описание копируемого заклинания, чтобы определить возможную стоимость. Все Артефакты содержат до 10 пунктов Маны + 1 за заклинание, так Артефакт с 3 силами содержит до 13 маны. Вместо того, чтобы тратить собственную Ману, владелец может использовать Ману артефакта для использования его сил. Этот запас самовосполняется; они восстанавливаются со скоростью один пункт Маны за каждую точку в этом Достоинстве, хотя маг может и тратить свою Ману, чтобы восстановить Запас Маны Артефакта быстрее, или использовать магию Сути для перемещения ее от Святой земли или любого другого источника.

Так же владелец может использовать Ману Артефакта для создания собственных заклинаний, точно так же, как если бы он использовал собственные запасы Маны (он все еще ограничен своим Гносисом для определения максимального количества манны, которое можно потратить в ход). Ему не нужно использовать Арканум Сути для их использования, но нужно для связи (физической или симпатической) с Артефактом.

Парадокс: Силы Артефакта могут вызвать Парадокс так же, как и заклинания, которые они копируют, и вульгарные эффекты, наблюдаемые Спящими, вызывают Неверие.

***Пример:** Талисман Пещерного Лорда – Артефакт в форме медальона, позволяющий владельцу отраивать медвежьи когти после активации (вызываемая сила). Это копирует заклинание Жизни 3 «Трансформировать себя». Он будет оценен в пять точек Достоинств (2+3 точки Арканума = 5). Помните, что 5 точка стоит две точки, так что итоговая цена составит 6 точек Достоинств.*

Предназначение

(от • до •••••)

Требования: Пробужденный.

Эффект: Нити вашего персонажа выделяются на гобелене судьбы. Они могут быть коротко срезаны трагедией или катастрофой, но до это, у него есть способность вплетать их в гармоничное Сплетение по своему выбору. Он предназначен для великих триумфов, и это Достоинство помогает этого достичь. Как любой настоящий герой, он достигает успеха чуть легче, чем простые люди. И в истинно героической манере у него есть смертельная уязвимость – не важно, насколько крепко его Сплетение, в нем есть одно слабое место, которое другие могут использовать, чтобы разорвать его на части.

Для каждой главы вашей истории у вас есть набор «кубиков предназначения», равный удвоенному количеству точек в этом Достоинстве. К примеру, персонаж с 2 точками в Предназначении имеет 4 кубика в наборе кубиков предназначения.

Каждый раз, когда вы использует любой из этих кубиков, вы можете добавить его к к любому набору кубиков. Вы можете использовать их все за раз, или разделить их по разным броскам кубиков. В любом случае, как только вы их использовали, они исчезают до следующей главы или игровой сессии. К примеру, игрок, чей персонаж имеет Предназначение 3 (что дает ему 6 кубиков) может добавить два кубика к броску Борьбы и четыре – к броску Окультизма. На следующей игровой сессии он может

добавить шесть кубиков к одному броску Запугивания. Бонус может применяться к Ментальным, Физическим и Социальным броскам, или к броскам колдовства. Вы даже можете использовать эти кубики с Умением, в котором у вашего персонажа нет практики (и все равно получить пенальти за использование нетренированного Умения).

Побочный эффект: У благословения вашего персонажа есть цена: его проклятие. Есть один тип людей или ситуаций, который может уничтожить персонажа. Это проклятие может быть определено одним предложением, обычно описывающим, каким будет падение персонажа.

Рассказчик должен или сам определить проклятие, или согласиться с озвученным игроком проклятием. **К примеру**, герою может быть сказано: «Остерегайся Червой Королевы» (возможно, намек на женщину, которая соблазнит и уничтожит его), или другой может быть предупрежден о том, что «Волки сожрут твою душу». Намек может буквальным или замаскированным, но он не может называть конкретное место или время.

В те моменты, когда проклятие вступает в игру, набор кубиков персонажа уменьшается на один кубик за каждую точку, которой он обладает в Достоинстве Предназначения. Это применимо только к наборам кубиков, напрямую влияющим на или защищающим от атак, заклинаний и даже Социальных бросков на запугивание или убеждение персонажа. К примеру, если проклятие персонажа упоминает волков, в любое время, если персонаж встречает «волка» (идет ли речь о настоящем оборотне, или о «волке в овечьей шкуре», в зависимости от того, как Рассказчик воспринимает проклятие), его набор кубиков будет уменьшен.

Сон

(от • до •••••)

Эффект: Ваш персонаж имеет связь с первобытными силами мира, древними истинами, которые могут быть увидены и восприняты только во снах. Он получает прозрения в секреты посредством грёз и видений, находя ответы на вопросы, которые обыденными способами он бы найти не смог. Это может происходить посредством коллективного бессознательного, всеобщего разума, поэтических грёз или даже воображаемых путешествий по вымышленным пространствам. Через усилие воли он может даже превратить это прозрение в действия. За гранью лжи так называемого реального мира сны открывают мир, как он есть... с определенной точки зрения.

Однажды за игровую сессию ваш персонаж может использовать свою способность Сна, чтобы получить сверхъестественное прозрение относительно вопроса или темы. Активация этой способности требует по крайней мере один час, проведенный во сне, трансе или другой деятельности, абсолютно сосредоточенной на достижении измененного состояния сознания. *Рассказчик тогда тайно кидает Смекалку+Собранность.*

Результаты:

Драматический провал: Кошмар. Персонаж может интерпретировать его любым удобным ему способом, но это возможно приведет к большим проблемам, а не к решению.

Провал: Бессмысленные образы.

Успех: Одна или больше зацепка (одна за каждую точку во Сне), хотя они и должны быть интерпретированы.

Выдающийся успех: Одна или больше зацепка (одна за каждую точку во Сне), и подсказки к интерпретации, предоставленные Рассказчиком.

Информация выдается скрытой за аллегориями, символами и архетипами. Сны редко отвечают на вопросы напрямую, в основном полагаясь на символизм и образность для предоставления информации. Маг, ищущий местоположение конкретного человека, не увидит его адрес, но близлежащие элементы ландшафта могут указать путь: река, башня или даже лицо человека, идущего в закате. Ответы обладают потенциалом для решения проблем. Это — инструмент Рассказчика, помогающий развивать события истории.

Улучшенный предмет

(от 0 до 00000)

Эффекты: Ваш маг обладает предметом, чьи свойства были сверхъестественно изменены, или для повышения Прочности, Структуры, размера или качественного бонуса, или для добавления специальных свойств, таких как прозрачность или гибкость для металла. Улучшенные предметы созданные помощью Арканы Материи. Любые специальные свойства, которые потребуют использования других Аркан (таких как Силы, заставляющие меч святиться) могут быть достигнуты путем зачарования предмета вместо улучшения.

Свойства - Стоимость в точках Достоинств	
Улучшенная Прочность	1 точка за +2 Прочности
Улучшенная Структура	1 точка за +2 Структуры
Увеличенный Размер	1 точка за +2 Размера
Увеличенный качественный бонус	1 точка за +1 модификатор*
Специальные свойства	1 точка за точку Арканума, необходимого для получения свойства

* - Если улучшенный качественный бонус более чем в двое превосходит нормальный качественный бонус предмета, улучшенный предмет вызывает Неверие, когда Спящие наблюдает его в работе.

Улучшенные предметы обладают следующим свойствами:

Функция: Только постоянная. Постоянные силы всегда активны (то есть, бесконечной длительности). Владельцу нужно просто держать или носить предмет.

Нет Парадокса: Свойства улучшенных предметов не вызывают Парадокс, хотя и могут вызывать Неверие Спящих, если эти свойства отчетливо невозможны.

Пример: Катана обычно имеет +3 качественный бонус, но Зено владеет особенной катаной. Она несет +2 улучшенный качественный бонус (итого - +5 кубиков бонус) и +2 Прочность (итого — 6 Прочность). Она стоит ему 3 точки Достоинств.

Предмет может быть одновременно и улучшенным и зачарованным. Просто сложите стоимость всех улучшений и зачарований и определите итоговую стоимость в точках Достоинств.

Приобретение улучшенного предмета после начала игры не стоит точек Достоинств; персонаж должен получить предмет через игровые действия. Если предмет когда-либо будет потерян, украден и уничтожен, игрок теряет Достоинство и очки, потраченные на его получение.

Фамильяр

(000 или 0000)

Требования: Пробужденный.

Эффект: Ваш персонаж обладает магической связью с духом, который помогает ему из Сумрака (нематериальный и невидимый) или воплощенный. Сумеречные фамильяры не имеют тел: они — духи, существующие в эфемерном состоянии, известном как Сумрак. Воплощенные фамильяры селятся в физические тела материального мира.

Сумеречный фамильяр покупается за три точки; он — дух, изначально обитавший в Сумрачном Царстве, так же известный как «муха». Сумеречные фамильяры могут временно проявляться как призраки, но их эфемерные тела в других случаях невидимы и неосязаемы в физическом мире. Сумеречные фамильяры должны проявляться или использовать Нумины для воздействия на что-либо в физическом мире — за исключением связанного с ними мага, которого они могут свободно касаться (и сам маг может свободно видеть и говорить с фамильяром, даже когда не использует силы, позволяющие ему видеть в Сумраке). Сумеречные фамильяры существуют на материальной стороне Строя, хотя и способны сопровождать своих мастеров в Тень или путешествовать туда самостоятельно, если им позволяют это их Нумины. Все воплощенные фамильяры покупаются за четыре точки. Они принимают форму земного создания. Многие из легендарных историй и колдунов с поразительными спутниками-животными - котами, крысами, летучими мышами - на самом деле относятся к воплощенным фамильярам.

Свойства Фамильяра

Нематериальный ли, воплощенный - фамильяр считается духом 1 ранга (“оруженосец”, смотрите “Духовную Иерархию”). Рассказчик определяет показатели духа. Каждый фамильяр начинает игру с по крайней мере одной точки в каждом Атрибуте с 6 дополнительными точками, описанными ниже.

Свойства Сумеречного Фамильяра

Атрибуты: 3/3/2 (распределите точки в любом порядке между Мощью, Изяществом и Сопротивлением).

Сила воли: Равна Мощи+Сопротивлению

Эссенция: 10 (10 максимум).

Инициатива: Равна Изяществу+Сопротивлению.

Защита: Равна большему из Мощи и Изящества.

Скорость: Равна Мощи+Изяществу+”видовому фактору” (такому же, как и у земной аналогии).

Размер: 5 или меньше (такой же, как и у земной аналогии).

Корпус: Равен Сопротивлению+Размеру

Влияние: 2 токи (выберите одно)

Нумина: Выберите одну.

Проклятие: Слуга имеет одно Проклятие, определяемое Рассказчиком.

Большинство магов, обладающих слугой, владеют Арканумом Духа на уважительном уровне, так как его заклинания полезны для оказания влияния на фамильяра. Возможно иметь слугу без познаний в

магии Духа - и даже без знания истинной природы слуги - но подобные взаимоотношения могут скорее причинить магу боль, чем помочь.

Когда слуга проявляется, используйте следующие модификаторы:

Местоположение - Модификатор	
Необитаемые места	+3
Дэмесне	+3
Святая земля	+2
Место, ассоциирующееся с влиянием духов	+2
Нексус линий лей	+1
Рукотворное строение (деревянный мост, навес)	+1
Парковка	-1
Современное торговое здание	-1
Современное промышленное здание	-2
Современная лаборатория	-3

Свойства Воплощенного Фамильяра

Атрибуты: 5/4/3

Умения: 9/6/3

Сила воли: Равна Решимости+Самообладанию

Эссенция: 10 (10 максимум)

Инициатива: Равна Ловкости+Самообладанию

Защита: Равна меньшему из Ловкости и Смекалки

Скорость: Сила+Ловкость+”видовой фактор” (основан на типе животного)

Размер: 5 или меньше (основан на типе животного)

Здоровье: Равно Выносливости+Размеру

Влияние: 2 точки (выберите одно)

Нумины: Непримечательность и одна дополнительная

Проклятие: Слуга имеет одно Проклятие, определяемое Рассказчиком.

Воплощенные фамильяры живут в материальном мире в физических телах, хотя это и могут быть достаточно странные тела. Они часто являются умными и преданными животными, как черные коты или верткие крысы из легенд о колдунах.

Все воплощенные фамильяры владеют Нуминой Непримечательности. Она очень полезная для того, чтобы оставаться незамеченным. Все кроме связанного мага получают -2 пенальти на броски восприятия для замечания фамильяра, если только он не делает чего-либо привлекающего к нему

внимание.

Связанный с фамильяром маг считается его якорем в материальном мире, хотя это и не накладывает ограничение на то, как далеко фамильяр может удалиться от своего мага. Он не теряет Эссенцию за каждый час, проведенный в физическом мире или в Сумраке, включая затраты одной Эссенции каждый день. Если он теряет всю Эссенцию, то впадает в спячку, но не переносится назад в Царство Тени так долго, как существует связь мага и фамильяра. Как и другие духи, он может получать Эссенцию находясь поблизости от чего-либо что он отражает, или его маг может тратить пункты Маны, чтобы наделить его Эссенцией.

Мастер и фамильяр обладают эмпатической связью; каждый может автоматически чувствовать эмоции другого. (Магические эффекты, наносящие вред или манипулирующие фамильяром посредством эмоциональных атак не причинят вреда и не смогут манипулировать мастером). Все фамильяры обладают Чувственной симпатической связью с их магом, что означает, что наблюдающие заклинания мага могут использовать чувства фамильяра вместе наблюдательного окна без всяких симпатических штрафов. Это делает фамильяров превосходными шпионами. Как бы то ни было, еще полезнее то, что маг может тратить пункты Эссенции фамильяра как пункты Маны вне зависимости от расстояния между фамильяром и магом. Так же он может тратить свою Ману чтобы наделить своего фамильяра Эссенцией.

Улучшение: Чтобы улучшить фамильяра игрок мага должен тратить часть пунктов опыта своего персонажа на его фамильяра.

Святая земля

(от 0 до 00000; особенность)

Требование: Святыня

Эффект: Святая земля - это узел магической энергии, генерирующее каждый день ману место. Подобные места жизненно важны для магов. Ваш персонаж владеет таким местом в пределах своей Святыни. Защита Святыни определяет, насколько хорошо она защищена от доступа неприглашенных магов.

Святые земли склонны располагаться на возвышенностях, особенно там где ночью видны звезды. Мана легко течет в таких местах, хотя не всегда дело именно в этом; темные провалы и рощи, скрытые за частоколом деревьев или крутые скалы так же могут дать место подобной энергии. Тем не менее, чаще она появляется на горных вершинах, холмах и крышах небоскребов, что и дало пищу легендам о магах в башнях.

Святая земля каждый день генерирует количество пунктов Маны, равное своим точкам. Маг может использовать силу Святой земли для восполнения собственных пунктов Маны, выполняя ритуалы или используя заклинания Сути 3. Каждая Святая земля привязанна к конкретному времени суток, в которое можно провести процесс восполнения - закат, рассвет или полночь наиболее распространены. Если эта Мана не собрана, она собирается в чаши, обычно в виде родниковой воды или растущих растений, или наполняет камни или другие объекты. Некоторые маги запрещают другим собирать свободную Ману, выращивая ее в чаши, которые могут быть сохранены и использованы позже.

Мана Святой земли несет качество резонанса места. Качество резонанса, противоположное эффекту заклинания - спокойный резонанс для атакующего заклинания, жестокий резонанс для заклинаний исцеления - может наложить -1 или -2 штраф на бросок колдовства. По этой причине маги не позволяют своим Святым землям попадать под влияние чуждых или нечистых аур. Они стараются поддерживать нужно качество резонанса.

Помимо того ближайшие окрестности Святой земли (пять ярдов за точку рейтинга) всегда наполнены силой. Эта сила снимает необходимость тратить один пункт Маны для мага непосредственной близости. Естественно, маг не должен тратить этот пункт даже когда он требуется, как в случаях импровизированных заклинаний, но должен тратить все требуемые пункты сверх этого, как в случае с колдовством импровизированного заклинания, наносящего смертельный вред. Приведенный пример обычно будет стоить два пункта, но в близости Святой земли - только один. Эта питающая сила не может быть собрана во что-либо еще или личное хранилище Маны мага силами магии Сути.

Особенность: Персонажи, разделяющие Святыни, могут так же делить точки Святой земли, каждая из которых складывается для определения его силы. Поступающие таким образом кабалы обычно разрабатывают расписание, по которому каждый член кабала может получить доступ к Мане Святой Земли, гарантируя, что никто не возьмет слишком много. Если они допустят нарушение, один или несколько могут быть отлучены от доступа к Святой земле.

Общие Святые земли помечаются в листе персонажа звездочкой ().*

Высокое Наречие

(О)

Требование: Пробужденный

Эффект: Ваш персонаж знает основы Атлантического Высокого Наречия. Он может применить его в колдовстве для усиления силы так же как и использовать руны для увеличения длительности действия заклинания.

Если маг начинает игру как член ордена, он выучивает данное Достоинство бесплатно. Если он не является членом ордена, то должен приобретать данное Достоинство, используя начальные точки Достоинств или пункты опыта (предполагается, что есть кто-то, кто может его этому обучить).

Высокое Наречие может произноситься и пониматься только Пробужденными. Разум Спящих неспособен его обработать. Они могут слышать Атлантическую речь как серию бессвязных слов, или даже тишину (рот говорящего открывает, но никаких звуков наружу не выводит). Особенно волевые Спящие могут уловить часть ее, но даже тогда она будет звучать как слишком замедленная запись с максимально выкрученными басами.

Зачарованный Предмет

(ОО или больше)

Эффект: Ваш маг имеет магический предмет с одной или большим количеством сил. Арканум Сути использовался, чтобы вложить заклинание в предмет так, чтобы владелец пользовался вложенной силой по своему усмотрению.

Базовая стоимость Зачарованного предмета в очках Достоинств равна одной точке плюс количеству точек силы Арканума, плюс одной точке за каждую дополнительную силу. Если он обладает больше чем одной силой или использует составные заклинания, использует наибольший используемый рейтинг точек Арканума.

Базовая Цена: 1 точка + наибольшая точка Арканума + 1 точка за каждую дополнительную силу.

Зачарованный предмет обладает следующими свойствами:

Функция: Длящаяся или активируемая.

Длящаяся сила всегда активна. Силу не нужно колдовать, что бы пользователь воспользовался эффектом: он просто должен держать или носить предмет. Это включает амулеты удачи, магическую нательную броню или защитные очки, позволяющие владельцу заглядывать в Теневое Царство. Пользователь должен использовать или носить зачарованный предмет, чтобы пользоваться его силой, но сила не может быть включена или выключена рычагом, командным словом и прочими способами. Если одна или большее количество сил зачарованного предмета - длящиеся (то есть бесконечной длительности), добавьте одну точку к общей стоимости.

Активируемая сила должны быть активирована для каждого применения. Маг нажимает на курок пистолета или произносит магическое слово посоха и вызывает их магию. Длительность зависит от базовой Длительности заклинания, повторяющего эффект, и обычно мимолетное (один ход) или длительное (один час/сцена). Как только этот период истекает, маг может использовать тот же активатор для повторного использования силы. Активатор должен быть подходящим мгновенным действием, чем-либо сделанным в непосредственной близости от предмета: устной командой, жестом и так далее.

Когда активатор активирован, кидается набор костей заклинания зачарованного предмета. Он равен Гносису своего владельца+точке в Аркануме, использованной для этой силы.

Мана: Если активируемая сила требует Маны, предмет или должен иметь собственный запас Маны или маг должен использовать собственную ману. Некоторые зачарованные предметы обладают собственным запасом Маны. Это стоит дополнительной точки Достоинств и предмет содержит вплоть до 10 пунктов Маны +1 за каждое заклинание (то есть зачарованный предмет с двумя заклинаниями может содержать до 12 пунктов маны). Пользователь может черпать пункты из зачарованного предмета для подпитки его сил, вместо того, чтобы тратить свои собственные. Этот запас не само-восполняется. Как только пункты использованы, маг должен тратить собственную Ману для восстановления пунктов зачарованного предмета, или использовать магию Сути для перемещения их из Святой земли или любого другого источника.

***В отличии от Артефактов** пункты зачарованного предмета могут использоваться только для активации его сил, если только маг не использует заклинание “Передача Маны” для помещения пунктов предмета в другое место.*

Спящие: Даже Спящие могут использовать зачарованный предмет. Если его сила - длящаяся, ему достаточно просто держать или носить его. Если активируемая, ему нужно лишь сделать нужные для активации действия. Кидаемые набор костей в таком случае равен высшей точке в Аркануме, используемому для определения количества точек Достоинства Зачарованного Предмета, основанном на высшем уровне сил. Так как Спящие не имеют Гносиса, он не может добавляться к набору костей. Не нужно и говорить, что Спящие должны полагаться на запас Маны самого предмета для подпитки его сил.

Парадокс: Вульгарные силы зачарованного предмета могут вызвать Парадокс, даже когда им пользуется Спящий. Набор костей равен половине точек Достоинства (округленной вниз). (Если предмет создан в течении игры заклинанием Сути 3 “Зачарованный предмет”, набор костей Парадокса основывается на Гносисе создателя Зачарованного предмета). Предметы, вызывающие вульгарные эффекты на глазах у Спящих наблюдателей так же вызывают Неверие. Его собственная неспособность принять магию подрывает саму магию.

***Пример:** Кольцо, позволяющее магу становится невидимым на активируемой основе, будет стоить четыре точки (1 + заклинание Сил 3 точки), в то время как меч с длящейся силой, позволяющей владельцу разрезать железо, будет стоить пять точек (1 + заклинание Материи 3*

точки + 1 точка за бесконечную Длительность).

Предмет может быть и зачарованным, и улучшенным. Просто сложите стоимость всех зачарований и улучшений вместе для определения итоговой стоимости.

Приобретение зачарованного предмета после начала игра не стоит точек Достоинств; персонаж должен приобретать такие предметы в процессе отыгрыша. Если предмет когда-либо утерян, украден или уничтожен, персонаж теряет Достоинство и пункты, потраченные на его получение.

Библиотека

(от 0 до 00000; особенность)

Требование: Святыня

Эффект: Ваш персонаж оборудовал свою Святыню личной коллекцией полезной информации, которая может помочь как в естественном, так и в сверхъестественном изучение. Будет ли она в виде пыльных оккультных томов, зашифрованных компьютерных файлов, священных свитков, художественного искусства или более странной информации, эта библиотека включает описательные работы, которые помогают магу понимать окружающий его мир. Библиотека так же содержит обзоры сверхъестественных и оккультных тематик, которые смертные неспособны воспринять. Во всех областях исследования - и обыденные исследования, и оккультное знание - коллекция касается одной или нескольких областей специализации.

Каждая точка в этом Достоинств представляет одну область изучения или набор знаний, по которым у вашего персонажа его избыток томов, компьютерных файлов или свитков, из которых он и может черпать информацию. Если он владеет Библиотекой 3, его точки соответственно могут быть распределены на демонов, криптозоологию и Греческую философию. Темы могут включать магическое знание, о котором большинство людей и не догадывается или забыло со времен античности.

Обычные люди, конечно же, так же имеют библиотеки, касающиеся менее экзотических специализаций. Изучение сверхъестественного, как бы то ни было, отличается от изучения обыденного. Многие оккультные тома используют немагические прозрения, которые только маги смогут понять, аллегории магических философий, шифры и диаграммы, мало значащие для Спящих, или даже непостижимые инканабулы, которые смогут расшифровать только чудотворцы с помощью конкретных Аркан. Вековые магические тома обычно не используют каталоги, ключевые слова и взаимосвязанные ссылки с указанием номеров страниц - они используют магию так же, как и маг, который использует их.

Получение информации из библиотеки - исследовательская задача, не считая того, что маг тратит лишь 10 минут на бросок, когда изучает, ведет работу, занимается исследованием, в собственной библиотеке. Успехи не гарантируют непосредственно искомой информации.

Библиотеки не всеведущи, и они не всегда предоставляют однозначный ответ на вопрос, так как разные авторы могут иметь разные точки зрения на один предмет. Рассказчик абсолютно свободен утверждать, что данная библиотека просто не обладает нужной информацией.

Любой маг может даровать другому магу привелегию воспользоваться своей библиотекой, но если только этот пользователь не вкладывал точки в данное Достоинство, на один бросок изучения вопроса тратится 30 минут.

Библиотека расположена в Святыне и охраняется системой безопасности Святыни.

Особенность: Персонажи, которые разделяют Святыню, так же могут делить и точки Библиотеки, каждый - со своими областями знания. Эти персонажи получают все преимущества библиотеки и могут приглашать пользоваться библиотекой других, если только остальная команда согласна. Может статься маг будет изгнан, в таком случае ему (или нескольким) может быть предложено отказаться от своих прав на библиотеку в пользу других. Отлученные теряют любые заработанные точки, если только не придут к соглашению, по которому библиотека разделяется, и они изгнанные могут забрать свою область знания с собой.

Общие библиотеки должны быть помечены в листе персонажа звездочкой ().*

Сокрытие

(от 0 до 000)

Требование: Пробужденный, нет точек в достоинстве Слава

Эффект: Заклинания мага наделены мистическим отпечатком его личности - его аурой. Маги с этим Достоинством “скрывают свой талант.” Их резонанс настолько тонок, что только эксперты или длительное изучение могут его обнаружить. Этот эффект распространяется даже на обыденный мир, сохраняя инкогнито мага в обществе Спящих.

Когда колдун попытается прочесть ауру одного из заклинаний вашего персонажа, вычитите из его набора костей число, равное количеству точек персонажа в этом Достоинстве.

В дополнение, Сокрытие защищает вашего персонажа от заклинаний, нацеленных на него на симпатическом уровне. Точки Сокрытия вычитаются из набора костей заклинателя.

По усмотрению Рассказчика это Достоинство может так же влиять на другие сверхъестественные способности, ищущие создателя магических эффектов. К примеру, вампир использующий Касание Призрака для анализа последствий магического заклинания может столкнуться с трудностям в поисках сокрытого колдуна, сотворившего это заклинание. Когда это свойство применяется, вычитите количество костей, равное точкам Сокрытия мага из активационных бросков этих сверхъестественных способностей.

Сокрытые маги склонны жить на задворках обыденной реальности так, будто они - аномальны или испорчены. Спящим тяжело отследить их личность и деятельности. Записи о тайном маге склонны теряться, и официальным лицам тяжело расследовать их действия. Так как большинству Спящих проблематично собирать информацию о маге, они не будут знать о нем в деталях. Это так же усложняет работу мага, изучающего информацию о другом маге обыденными средствами. Когда кто-либо делает бросок на сбор информации о вашем персонаже, точки Сокрытия вычитаются из его набора костей на исследовательский бросок.

Побочный эффект: Если ваш персонаж когда-либо станет известным общественности (попадет на камеры и ночь за ночью будет демонстрироваться по телевидению), он потеряет свое Сокрытие до тех пор, пока большая часть общества о нем не забудет (что может занять долгие годы, в зависимости от того, насколько знаменитым или заметным стал маг). Точно так же, если он поддерживает публичную жизнь среди Спящих вплоть до степени дружбы с большим количеством Спящих, он не может пользоваться своим Сокрытием. Маг должен постоянно поддерживать это Достоинство, стараются оставаться вдали от внимания общества Спящих. Это не относится к его положению в сообществе Пробужденных.

Святыня

(от 0 до 00000; особенность)

Эффект: Святыня - это крепость мага, место где он может заниматься своим Искусством вдали от глаз Спящих и шпионов. Легенды рассказывают о башнях волшебников, ведьминских хижинах и пещерах колдунов, но реальность обычно куда прозаичнее: квартира в пентхаусе, старое поместье или даже неприметные пригородный домик у дороги.

Все Святыни на равной с момента создания. Склад может обладать внушительной вместимостью, но быть незащищенным от непрошенных гостей. Спрятанная пещера может соответствующе защищена, но быть темной и узкой. Огромное время и усилия уходят на поиск подходящей Святыни, и ее ценность определяется двумя факторами - размером и безопасностью. Игрок, выбирающий это Достоинство, так же должен выбрать, как распределить между этими факторами потраченные точки. К примеру, две точки могут быть потрачены на Размер Святыни, и три - на Безопасность Святыни.

Размер Святыни важен для персонажей, нуждающихся в месте безопасного хранения своих вещей и ценностей. Святыня без точек в Размёре достаточно велика для ее владельца, и, возможно, одного его спутника, с минимальной вместимостью - крошечная квартира. Тратя точки на увеличение Размёра, персонаж оставляет место для снаряжения и личного пространства. Большие Святыни могут быть чем угодно, от особняка до горного цепи пещер и расползающихся подземных катакомб. Учтите, что Святыни значительного размера не так просто содержать.

0 Маленькая квартира или подземное помещение; 1-2 комнаты

00 Большая квартира или маленький семейный домик; 3-4 комнаты

000 Склад, церковь или большой дом; 5-8 комнат, большая прилегающая территория

0000 Зброшенный особняк или сеть подземных тоннелей; эквивалентно 9-15 комнатам или помещениям

00000 Огромное поместье или широкая сеть тоннелей; бесчисленные комнаты или помещения

Конечно же, Размер Святыни не воспрепятствует проникновению Спящих (полиция, организованная преступность, социальные работники). Игроки желающие сохранить частную собственность и ее сохранность могут потратить точки на Безопасность Святыни, что сделает проникновение в нее проблематичным для посторонних. Святыни без точек в Безопасности могут быть обнаружены простым наблюдением, и не представляют никакой защиты, если в них проникли. Каждая точка Безопасности вычитает одну кость из попыток проникнуть в это место кем либо, кому персонаж это не разрешил. Повышенная сложность может быть вызвана сложностью обнаружения (за книжным шкафом, под ковром) или простой сложностью проникновения (дверь банковского сейфа). Так же каждая точка Безопасности дает +1 бонус к Инициативе тем, кто находится внутри, против любого, пытающегося проникнуть внутрь (хороший обзор, видеонаблюдение).

Персонажи, вовсе не потратившие пункты на Святыню, могут иметь свои собственные маленькие, узкие комнаты, или, возможно, делить помещение с мастером или членами ордена. В любом случае они не получают преимуществ, доступных потратившим на улучшение свойств своих домов персонажам.

Каждый аспект Достоинства Святыни ограничен 5. Другими словами, Размер Святыни и Безопасность Святыни не могут подняться выше 5 (до общего максимума в 10 точек для этого Достоинства).

Особенности: Достоинство Святыни может быть разделено между хорошо сработавшейся группой. Они могут быть просто верны друг другу и сложить вместе свои возможности, или взаимное доверие кому-то одному или нескольким членам может заставить их объединиться и совместно использовать то, что каждый имеет по отдельности.

Для совместного использования этого Достоинства два или большее количество персонажей просто должны быть согласны объединить их точки ради большей пользы. Объединенный рейтинг Достоинства Святыни не может подняться выше пяти точке ни в одном из двух аспектов. То есть персонажи не могут соединить больше пяти точек в, скажем, Разморе Святыни. Если они хотят потратить больше точек в это Достоинство, они должны распределять эти точки в Безопасности.

Точки Объединенной Святыни могут быть потеряны. Члены кабала или связанные с ним могут быть оскорблены или непоняты, что приведет к концу взаимоотношений. Члены группы могут сделать что-либо, что бросит на них тень. Деньги могут быть потрачены или потеряны. Если любой член группы сделает что-либо, вредящее Святыне, ее точки уменьшатся у всех членов группы. Это цепь сильна на столько же, насколько сильно самое слабое ее звено. Рассказчик решает, когда действия персонажей или события сюжета уменьшают общие точки Святыни.

Персонаж так же может покинуть общую Святыню. Между близкими друзьями может произойти разлад. Персонаж может быть убит или потерян в Царстве Тени. Или кого-либо могут выкинуть из Святыни остальные. Когда персонаж прекращает отношения, на основании которых Святыня совместно используется, его часть точек вычитается из общего показателя. Если личность после этого выживает, она не получает назад все свои точки для использования по своему усмотрению. Потерянные точки отображают стоимость или плохой образ, сложившийся от разрыва. Если все члены согласны разойтись, то они теряют по одной точке от того, чем владели.

Рассказчик решает, что означает уменьшение точек для сюжета когда персонаж покидает общую Святыню. Возможно, никто другой не способен заменить работы персонажа по поддержанию Безопасности Святыни, что приводит к падению этого показателя. Возможно, часть Святыни оказывается заброшенной или даже разрушенной, что приводит к эффективному уменьшению Размора Святыни. В любой случае должны быть предоставлены разумные объяснения.

Конечно же персонаж не должен посвящать все свои точки Святыни Достоинству общей Святыни. Маг может владеть отдельной Святыней за пределами общей, представляющей общий показатель. Любые остающиеся точки, которыми владеет персонаж (или те, которыми он не захотел делиться), символизируют его ресурсы, к которым он может обратиться лично, независимо от своих партнеров. К примеру три персонажа делят Святыню, в общем вложив в нее пять точек, один персонаж решает использовать две другие точки в личную Святыню. Эти две точки отображают Святыню, полностью независимую от той, что он основал с партнерами.

Для помечания общего Достоинства Святыни в вашем листе персонажа, поставьте звездочку после названия Достоинства Святыни и заполните общее количество точек, к которым благодаря партнерству имеет доступ ваш персонаж. Для записи потраченного количества, запишите его в скобках после названия Достоинства. Не так важно записывать, на какие именно аспекты Святыни ушли точки персонажа; это открывает путь для гибких действий в том случае, если персонаж решит выйти из общего соглашения.

Помощник-Сноходец

(от 0 до 00000)

Эффект: Ваш персонаж имеет одного Сноходца, который магически посвящен в тайны мироустройства. Он осведомлен о существовании магии, и ваш персонаж завербовал его как

помощника. Ваш персонаж может открыто заниматься магией в его присутствии без страха предать Тайны.

Это достоинство работает точно так же, как и Достоинство “Помощник”, за исключением того, что помощник мага - Сноходец.

Статус

(от 0 до 00000)

В то время как некоторые Достоинства, описанные в Книге Правил Мира Тьмы сосредоточены на признании в сообществе смертных, конкретный статус относится к общепризнанным орденам Пробужденных и представляет признание среди магов. Статус разделен на две области - Консилиум и Орден. Игрок должен выбрать одну из двух областей для каждой потраченной на Достоинство точки. (Находчивый Рассказчик может придумать дополнительные типы Статуса, и умные игроки так же могут иметь уникальные свойства. То есть Статус был придуман как Достоинство-”матрешка”, внутри которого могут создаваться новые типы).

Статус в Консилиуме представляет наделение полномочиями и соответствующую осведомленность в делах регионального Консилиума. Некоторые личности достигают вершины социальных градаций в основном благодаря усилиям во имя своего кабала, Консилиума или области в целом. Иерархи, Геральды, Часовые и другие “официальные должности” подходят под это описание, но это Достоинство так же может встречаться у популярных, но избегающих занятий политикой магов. Их мнение имеет вес даже если сами они и не выполняют конкретной назначенной Консилиумом функции.

Статус в Консилиуме чаще всего основан на достижениях. Персонаж должен создать себе имя и заработать почтение остальных магов. Хотя это часто является признанием за достойные дела, так же это может стать и результатом аккуратно политиканства или нащептываний. В основном маги других кабалов признают Статус в Консилиуме мага и отвечают ему уважением (хотя и не обязательно к нему прислушиваются или делятся секретами).

0 “Восходящая звезда”; Свой человек

00 “Достойная личность”; Часовой

000 “Во многом заслуживающий известности”; Геральд

0000 “Пример Мудрости”; Провост

00000 “Благодетель Пробужденных”; Иерарх или Консул

Статус в Ордене представляет ранг, достижения и обязанности в магическом ордене. Он связан с целями и достижениями ордена. Недостаточно быть могущественным или примером идеалов ордена. Общество думает о том, что его члены совершили для достижения его целей или поражения его противников.

Те маги, которые наслаждаются величайшим внутри-орденским признанием чаще всего являются основными членами ордена в данном регионе, те кто созывает закрытые собрания и вокруг кого вертятся все остальные. Эти маги провоцируют или улаживают конфликты с другими орденами или кабалами, в основном ради продвижения определенных идеалов и установления самих себя или других членов во властные позиции иерархии регионального Консилиума.

Персонаж должен иметь по крайней мере одну точку в Статусе в Ордене для того чтобы получать пользу от любых специальных способностей этого сообщества. Другими словами персонаж должен иметь по крайней мере одну точку в Статусе в Ордене чтобы учиться механикам этого ордена. (Начальные шесть точек механик персонажа - исключение. Они вероятно были преподнесены орденом дабы завоевать преданность). Если персонаж покидает орден после изучения некоторых его секретов он не теряет те способности, на которые были потрачены пункты опыта, такие как механики или Механические Специализации, но он не сможет выучить новые способности, если не найдет нового учителя. Помимо того некоторые ордены наказывают тех, кто нарушает их обеты и раскрывает их секреты.

Статус в Ордене не обязательно привязан к конкретным титулам. Скорее он является восприятием личных достижений.

О Персонаж известен определенной подгруппе ордена - разведывательной сети, к примеру.

ОО Большинство членов ордена в региона узнают персонажа в лицо и могут припомнить его достижения.

ООО Деяния персонажа известны всему ордену даже в соседних регионах. Многие члены других орденов узнают персонажа в лицо.

ОООО Слава о достижениях персонажа разошлась далеко, и его имя известно в городах по всей стране.

ООООО Имя и лицо персонажа синонимичны ордену; его достижения изучаются новыми членами ордена.

Как бы то ни было, статус может играть двоякую роль. Те, кто наслаждаются наибольшей известностью, могут использовать ее себе во благо, но они так же являются зримыми мишенями для своих врагов. Высокий уровень Статуса практически лишает возможности незаметного перемещения, но может открыть двери, которые в других случаях остались бы закрытыми.

Статус работает как “социальный инструмент” в том смысле, что добавляется к набору костей на Социальные взаимодействия между членами данной общности. То есть Статус в Ордене добавляется к набору костей на взаимодействия между членами одного ордена, и Статус в Консилиуме влияет на признанных обитателей данной местности. Статус в Консилиуме тем не менее может игнорироваться врагами Консилиума. Статус не добавляет броски костей, вызванные магией, и используется только для обыденных социальных действий. Работа со Статусом может стать тяжелой ответственностью для персонажа, хотя умный персонаж может обернуть его себе на пользу. На самом деле они могут иметь набор Статусов. Не так уж и редко для кого-либо иметь и Статус в Консилиуме и Статус в Ордене.

По возможности персонаж может иметь более одной формы Статуса в Ордене. Это случается почти исключительно на низших уровнях, когда персонаж часто не удостоивается внимания большинства других членов сообщества. Персонаж никогда не может иметь в сумме более трех точек в Статусе в Ордене, распределенных среди разных орденов. Двойной агент, к примеру, может иметь две точки Статусе в Ордене (Серебряная Лестница) и одну точку в Статусе в Ордене (Адамантиновая Стрела), что отображает его истинную верность Серебряной Лестнице и тот факт, что он работает под прикрытием в Адамантиновой Стреле. (И он может снабжать информацией своих товарищей из Лестницы). Персонаж может даже иметь по одной точке в Статусе в Ордене в трех разных орденах - возможно он чего-то и достиг в каждом, но ему еще предстоит определиться, кому отдать свою преданность. Естественно персонаж с Статусом лишь в одном ордене не ограничен лимитом в три точки.

Персонаж с точками в Статусе в Ордене, в нескольких орденах тем не менее получает доступ к специальным преимуществам этих групп. Как бы то ни было ордены ожидают от своих членов определенных вещей, и если другие маги выяснят, что персонаж играет за несколько сторон им во вред, его Статус может мгновенно исчезнуть, а сам он - получить счет за мошенничество. Это - еще одна причина ограничения тремя точками Статуса в нескольких орденах. К тому времени как персонаж достигнет определенной степени Статуса в одном ордене, он начнет выделяться как бревно в глазу, стоит ему оказаться среди членов другого ордена. (Исключением может служить ситуация, в которой персонаж - действительно что-то вроде агент глубокого внедрения или подобный лазутчик, но подобные обстоятельства лучше всего оставить на усмотрение Рассказчика).

Должник

(000)

Эффект: Ваш маг физически контролирует чужой камень души, что превращает чудотворца в его слугу. По обычаю ваш персонаж может потребовать до трех услуг прежде чем будет обязан вернуть камень. Эти услуги могут на столько просты или невероятны, насколько он пожелает, хотя если они будут особенно сложны или опасны, должник может пожаловаться в Консилиум для их изменения.

Обладание камнем души дает вашему магу Интимную симпатическую связь с его создателем и позволяет ему использовать Ману владельца без колдовства заклинаний Сути. Бросьте Гносис+Впечатление-Решимость создателя камня души и получите одну Ману за каждый успех. Подобное воровство может быть выполнено лишь единожды каждый день и считается одной услугой в счет трех разрешенных.

Рассказчик вместе с игроком определяют, кем будет должник. Чем более могуществен или политически властен должник, тем более полезные услуги он может оказать, но тем опаснее его разозлить. Однажды он освободится от своих обязательств и, хотя по обычаю он и не может искать прямого возмездия и требовать дуэли, он почти наверняка так повернет события, чтобы наверняка отомстить вам. Наоборот, если услуги, спрошенные вашим персонажем, принесут должнику пользу и не уязвят его достоинства, он может заработать сильное уважение.

После того, как все три услуги выполнены, от вашего персонажа ожидается возвращение камня души законному владельцу - освобождение должника. Если он не освободит своего должника после выполнения всех трех услуг, он может быть свободно наказан любым другим магом, даже если этот маг не его ордена или Консилиума.

Некоторые маги требуют абсурдных услуг, удостоверяясь что их должники почти наверняка никогда не выполнят условий освобождения. Подобные действия плохо воспринимаются. Должник может отправить свое дело в Консилиум, но многие офицеры вмешиваются с нежеланием, если только мастер должника не угрожает их интересам или бросает вызов их авторитету, выставляя дело напоказ. Чаще всего должники должны рассчитывать на собственную смекалку для выправления взаимоотношений мастера и должника.

Acanthus

Заклинатели на Пути Чертополоха, Отпрыски Сторожевой Башни Шипа Лунного Серебра из Царства Аркадия, Королевства Чар и обиталища Фей.

Маги Шипа Лунного Серебра имеют репутацию самых капризных среди Пробужденных. Их друзья воспринимают их как «вольных духом» или как «глоток свежего воздуха». Их недоброжелатели часто используют такие термины, как «ненадежность», «невозрослые» или «ребячество». Многие маги замечают в Акантусе что-то от фей или неземное, и сами Заклинатели вряд ли способны это отрицать.

Взрослость или стабильность – не самые сильные стороны Пути Чертополоха. Они – прорицатели с экстраординарными прозрениями в события прошлого и будущего, но не всегда прорицающие так много, как могли бы – к огорчению других магов. Их знакомые обвиняют их в чудности и даже иррациональности, но подобные сравнения даже приблизительно не описывают Акантус. Многие причины использовались для объяснения их странного поведения. Некоторые предполагают, что стоящие на Пути Заклинателей настолько переполнены бесконечными искривлениями потоков времени, что ничего не воспринимают невозможным, и никакое действие не считают необратимым. В свою защиту Путь Чертополоха действительно предлагает куда больше, чем маг может контролировать до тех пор, пока не срастется со своей магией.

По причине того, что большая часть его магии принимает форму необычайно хорошей удачи, маг на Пути Чертополоха может счесть себя просто необычайно удачливым, и многие из них даже в своей магии показывают склонность к суевериям. По этой причине многие верят, что Акантус воплощается картой таро «Шут», позволяя голый удаче руководить его странствиями. Их чувство чудесного и безграничных возможностей часто внушает другим надежду, так как для Акантус возможности никогда не фиксированны и всегда есть второй шанс.

Акантус влекомы толпой, но их судьба – оставаться на задворках любой толпы, в которой они оказываются, всегда быть «новичком» вне зависимости от проведенного с группой времени. Их обаяние обычно оставляет прекрасное первое впечатление, но на этом чары кончаются, особенно когда события принимают угрожающий оборот и Акантус ждет от других исправления собственных ошибок.

Орден: Некоторые ордены осторожны в принятии Акантус, воспринимая их недостаточно постоянными и сосредоточенными, чтобы стать достойными членами. Принимая во внимание склонность Заклинателей считать себя вправе в любой момент покинуть любую организацию по собственному желанию, многие ордены озабочены их степенью преданности.

Говорят, что когда они все-таки присоединяются к орденам, стоящие на Пути Чертополоха склонны отдавать предпочтение Свободному Совету, где их гибкие умы свободны создавать новое по собственному усмотрению, и Мистериуму, где они свободны проверять свою смекалку древними знаниями.

Заклинатели относятся к Серебряной Лестнице либо с любовью, либо с ненавистью. В то время, как они презирают цели этого ордена, они увлечены силой и решимостью, которые они пестуют.

Адамантиновая Стрела вербует Акантус из чисто стратегической пользы, которую они приносят ордену, но война – не самое привлекательное для Заклинателей занятие.

Стражи Покрова так же стараются привлечь больше Акантус, потому что их удача и прозрение бесценны в деле защиты Тайн, но многие Акантус считают работу в этом ордене скучной.

Внешность: Маги на Пути Акантус часто обладают привлекательными чертами, хотя и глаза их часто со временем приобретают хитрые, лукавые свойства, которые другими могут восприниматься нечестными и даже лживыми. Часто они выглядят моложе, чем есть на самом деле, и это впечатление усиливается почти постоянным блеском в глазах.

Святыни: Ищут ли они похожих на себя или нет, Акантус – необычайно социальные создания. Они часто сливаются с окружением, основывая Святыни в общественных местах того или иного типа: опера, театры, бары, ночные клубы и храмы. Простая удача часто мешает остальным находить такие места или, по крайней мере, понять, чем они являются на самом деле.

Предыстория: Путь Акантус чаще всего открывается тем, кто молод и неопытен, или тем, кто отбросил старую жизнь ради новых начинаний или далеких горизонтов. Предпочтительны те, кто полагается на иллюзии, обаяние, удачу и находчивость для достижения собственных целей, и те, кто полностью потерян для мира из-за темперамента и обстоятельств. Студенты, сироты, игроки, уличные маги, артисты, мошенники, модели, актеры, музыканты, шизофреники, «эскорт» и бродяги – все они восприимчивы касанию Аркадии.

Создание Персонажа: В основном очаровательные и достаточно прозорливые, Акантус часто обладают предысторией, в которой выживали благодаря смекалке, хорошему внешнему виду или умственной ловкости. Соответственно, они часто полагаются на Социальные и Ментальные Атрибуты, хотя и не обязательно в таком порядке. Физические Атрибуты часто являются третичными, хотя и наиболее развитый из них – обычно Ловкость. Социальные Умения почти всегда преобладают, и многие Акантус создают впечатление обладающих хорошим пониманием Умения Воровства.

Надежда – идеальная Добродетель для Заклинателей, так как даже те, кто не воспринимает ее как основополагающий принцип, склонны уважать тех, кто так считает. Лень, с другой стороны, именно тот Порок, от которого старшие маги предостерегают младших, но многие в него все равно ударяются.

Достоинство Чувства Опасности особенно подходит магам на Пути Чертополоха, так же, как и любое социальное Достоинство.

Предпочитаемый Атрибут Сопротивления: Собранность

Определяющие Арканы: Время/Судьба

Подчиненная Аркана: Силы

Нимб: «Фея». Предметы кажутся зачарованными или наделенными самой возможностью волшебства. В некоторых случаях зеленоватое сияние может подсвечивать металлы или отражающие поверхности, и мрачные песнопения могут доноситься издали. С могущественной магией дым и туман могут подниматься и застилать землю. Время застывает в текущий момент; соображения о прошлом и будущем кажутся менее серьезными, менее реальными. Кажется, что сердца каждого бьются синхронно, в то время, как тишина между ударами отдает вечностью. Иногда кажется, что вещи движутся замедленно, с величественной грацией и красотой.

Ассоциации: «Дружеская анархия» – настолько же хорошее описание организационных принципов Акантус, насколько вам этого хочется. Они не делят других на сильных и слабых, высших и низших или даже добрых и злых, но на обаятельных и скучных. С теми, кто их «заполучит» (то есть те, кто может мириться с их капризами и, возможно, даже потакать им до определенного предела), они с удовольствием уживаются. Тех, кто не сможет, они избегают всеми доступными способами. Так же, как они не любят, когда им говорят, что делать, Акантус никогда не скажет другому магу, что ему делать, поэтому любые взаимодействия с Акантус – приятны, если не поверхностны и скоротечны. В

тех случаях, когда такие маги вынуждены работать вместе, их взаимодействия часто на удивление странны и неудобны.

Наследия: Ходящие в Туманах, Скальды, Заклинатели Ветров

Концпеты: Шарлатан, очиститель кармы, шизофреник, современные барды, цыганские гадатели, удачливые бездельники.

Стереотипы:

Мастигос

Могущественны, да, но они думают терминами мастеров и рабов, и не замечают вещей, которые не укладываются в эти рамки.

Морос

Мне их жаль. Я так же хочу обменять своё лунное серебро на их свинец, как и полуденный сон на ночной кошмар.

Обримос

Такие жесткие, и в чем-то настырные, и даже надменные.

Тирсис

Возможно, несколько заикленные на деталях, и да – многие из них безумнее Шляпника, но большую часть времени они – хорошие союзники.

Вампиры

Без сомнения, опасные, но не всегда умные настолько, насколько им нравится о себе думать.

Оборотни

Иррациональные звери, которых лучше всего избегать, потому что как только они разозлятся, до них уже не достучаться.

Спящие

Как они выдерживают такое скучное, банальное существование – выше моего понимания.

Mastigos

Мастигос Колдуны на Пути Бичевания, Отпрыски Сторожевой Башни Железной Перчатки Царства Пандемониум, Королевства Кошмаров и Обиталища Демонов.

Пробуждаемые в ответ на манящие кошмары Пути Бичевания предназначены быть в числе наименее доверяемых магов. Их связь с Королевством Кошмаров оставляет на них пугающий, соблазняющий манипулировать и ниспровергать отпечаток. Не смотря на постоянное искушение, которое они испытывают, они сохраняют полный контроль на проявлениями этого соблазна. Хотя многие Мастигос с течением времени и заработали плохую репутацию, многие другие через многое прошли ради использования своих выдающихся талантов единственно служащим обычному добру способом. Некоторые воспринимают играющими дарвинистскую роль. Используя чужие изъяны они подталкивают людей быть более сведущими о собственных слабостях и работать над их искоренением. Хотя некоторым это и кажется бесчестным, многие Пробужденные судят о вещах скорее по их эволюционным результатам, чем на основании простой этики. Когда конечная цель - достижение Высшего Мира, чьи-либо слабости могут стать фатальными. Вопрошающего лучше иметь в роли друга, чем врага. Одна из проблем, с которыми часто сталкиваются Мастигос на ранних этапах Пути - впечатления окруженности людьми, скрывающими секреты. Определенно Арканум Разума действительно наделяет их окружающего чужого присутствия, в котором каждый имеет свои секреты. Иногда это делает Мастигос подозрительными и наделяет склонностью к шпионажу и манипуляциям, что позволяет им оставаться на коне - но из-за которой и страдает их репутацией. Мастигос не признают ничью власть кроме своей. Они избегают любого типа поведения, которого сами себе не разрешили. В некоторых случаях это вытекает в супер-жесткие кодексы поведения, которые можно ожидать скорее от аскетичного монаха, а не от Колдуна, но другие на Пути Бичевания используют свой отпечаток нигилизма как оправдание удовлетворения всех своих желаний - вне зависимости от последствия для себя и других. Многие ассоциируют их с картой Таро “Дьявол”, могущественных, но не связанных моральными принципами. В магическом смысле отпечатком Мастигос является незаметность. Их магие редко бывает яркой или очевидной, и многим на этом Пути сильно некомфортно пользоваться любым типом очевидной магии. Многие другие маги предполагают, что все Мастигос испорчены в самой своей основе, но это относится лишь к Колдунам с наименьшим приложением своей философии. Это действительно правда, что смертный, уже обладающий склонностью к причинению вреда может проявить большую часть этих склонностей после Пробуждения как Мастигос, но не меньшая правда в том, что благодетельный по своей сути маг может употребить свою волю для общего блага с той же легкостью.

Ордена: И из-за склонности к власти, и из-за преподаваемых Арканых Умений, Серебряная Лестница является любым орденом магов на Пути Бичевания. Почти так же почитаемы Стражи Покрова, чьи скрытые пути и Арканые Умения согласуются с Путем Мастигос. Далее следуют соответственно третий и четвертый - Мистериум и Свободный Совет. Адамантиновая Стрела постоянно ищет новых Мастигос из-за их выдающихся способностей в разведке.

Внешность: Чаше чем нет Мастигос безупречно подстрижены и модно одеты. Они часто производят замечательное первое впечатление, так как они уделяют много внимания незначительным ритуалам само-дисциплины - подобающему этикету, хорошей выбритости - что позволяет им подчинить себя так, как в дальнейшем они будут подчинять других.

Святыни: Как крысы, тараканы или термиты, Мастигос могут жить практически где угодно и никогда не быть замеченными. Они склонны сливаться со своим окружением и предпочитают изолированным Святыням городское окружение. Удобная квартира в большом здании, где они могут сохранить свою анонимность от своих соседей, идеальна для Мастигос.

Предыстория: Пробуждение Колдунов чаще всего падает на ярых индивидуалистов. Они идут своим путем независимо от того, что могут об этом сказать другие. Часто они - бунтари, инноваторы, эгоисты и некоторые даже кажутся по сути своей склонными к обману, соблазнению и манипулированию ради достижения желаемого. Многие на Пути Бичевания начинали как адвокаты, соблазнитель, изобретатели, звезды порно, лжецы, разрушители мифов, социопаты, профессионалы душевного здоровья, писатели, телеевангелисты и мошенники.

Создание Персонажа: Мастигос - скрытые и увлеченные достижением своих целей непрямыми путями. Учитывая их сосредоточенность на Ментальных и Социальных Атрибутах, Физические Атрибуты почти всегда третичны. Тем, кто стоит на Пути Бичевания, требуется огромное количество Силы Воли. Мастигос часто живут и умирают благодаря своим Социальным Умениям, поэтому именно они чаще всего преобладают, хотя Ментальные Умения идут лишь с малым отставанием. Воровство и Скрытность - распространенные Физические Умения. Мастигос видят в Стойкости идеальную Добродетель, если даже не все из них ей обладают. Они предупреждают друг друга о Похоти, но этот Грех до сих пор - эпидемия Пути. Избранный Атрибут Сопротивления: Решимость Определяющие Арканы: Пространство/Разум Подчиненная Аркана: Материя Нимб: "Кошмар". Всестороннее восприятие получает новую чистоту, и может казаться, что объект видим со всех сторон за один взгляд, или что предметы невозможно далеки, не достижимы. Объекты кажутся разрисованными невидимым пламенем и на границе восприятия витают экзотические ароматы. В случае могущественной магии могут слышаться далекие крики и яростный вой. Ассоциации: Маги на Пути Бичевания необычайно осторожны на тему того, с кем они связываются. Они склонны быть в чем-то параноидальными, особенно ведя дела с другими представителями собственного Пути (они слишком хорошо знают собственный вид, что бы полностью им доверять). Их относительно мобильный стиль жизни - дарованный Арканумом Пространства - так же склонен подрывать порядок любой организации или взаимодействий. Соответственно союзы между Мастигос настолько редки, насколько это только возможно. Взаимодействия в таких случаях склонны быть холодными и пугающе формальными, даже когда они незаметно состязаются для того, чтобы поставить друг друга в невыгодное положение. Наиболее прочные взаимосвязи многие Мастигос образуют с теми Аколитами (или другими магами), чьи разумы они настроили на вечное послушание. Иногда Мастигос, служащие одному мастеру (или разделяющие одного Аколита) вынуждены работать вместе длительный период времени. В таких обстоятельствах их взаимоотношения полностью зависят от вовлеченных магов и игнорируют любые ранее существующие организационные рамки.

Наследия: Сокрытые, Clavicularius (Ключники), Сфинксы

Концепт: Пугающий инферналист, профессиональный охотник на демонов, страдающий антигерой, незримый убийца, гость-из-кошмаров, дипломат реальной политики, ярморочный толкователь снов.

Стереотипы: Акантус: Закоренелые лгуны, хитрят и жульничают все до единого - и пользуются благословением хорошей удачей. Завидно. Морос: Над их переразвитым чувством драмы легко посмеяться, ни никогда, никогда не недооценивай маг, который способен управлять и мертвыми, и камнями под твоими ногами. Обримос: Невыносимые моралисты. К сожалению они обладают достаточной голой огневой мощью, чтобы мы могли их просто игнорировать. Тирсис: Благородные дикари? Я так не думаю.

• ♦ ◇

Вампиры: Превосходные инструменты, если вы можете отвлечь их от их еженощного драматического спектакля. Ублажай их эго, обещай им величественный триумф над их собратьями, и ты увидишь их соревнующимися за право тебе служить. Обратни: Слишком грубы для того, чтобы быть инструментами, слишком гневны, чтобы быть союзниками, и слишком могущественны, чтобы быть врагами. Их лучше всего избегать. Спящие: Банк переходит к победителю. К сожалению для этих олухов, они недостаточно понимают, чтобы осознать, что они и есть - банк.

Moros

Морос

Некромансеры на Пути Рока, Отпрыски Сторожевой Башни Свинцовой Монеты в Царстве Стигия, Королевстве Усыпальниц и Обиталище Теней.

Многие на Пути Рока Пробудились после того, как побывали присмерти, ощутили жестокость близкого зова и мимолетный шаг в земли мертвых открыл их глазам существование магии. Эти маги часто описывают Пробуждение как звуки умирающего мира и заточение в саван спокойствия. В этом саване, однажды позволившим им сохранить свою собранность, они получили способность слышать крики и мольбы беспокойных мертвых. Больше, чем на чем-либо, Путь Морос сосредоточен на переходе и преображении. Его маги сосредотачиваются на переломных моментах жизни, становящейся смертью, свинца, становящегося золотом и невежества, расцветающего в понимание. Некромансеры увлечены гранями объектов, мест и состояний бытия, где берег становится морем, где уголь становится алмазом и где земля живых переходит в землю мертвых. Не удивительно что они напоминают другим карту Таро “Смерть”, карту изменения. Некромансеры часто гиперчувствительны к скоротечности жизни и понимаю, как мало времени у них есть чтобы достичь искомого секретом изменения. Они часто становятся одержимыми своими изучениями, тратят на сон лишь несколько часов за ночь, чтобы оставить время для изучения. Маги Морос, которые изучили основы искусства алхимии, свободны от ежедневных финансовых забот, гнетущих некоторых других магов, так как они могут создать состояние в золоте и драгоценных камнях одними лишь не большими усилиями.

Ордена: Морос вступают в ордены в основном для содействия собственному пониманию. Ордены, которые предлагают им больше других, в терминах Арканых Умений и товарищества схожих образом мысли, это Стражи Покрова и Мистериум. Их работа с последними в частности привела к открытию некоторых выдающихся предметов силы, благодаря знаниям, которые они получили от мертвых. В других случаях они присоединяются к Адамантиновой Стреле или Серебряной Лестнице по тем же причинам, что и иные маги - для воспитания воинских добродетелей или достижения власти.

Внешность: Морос на самом деле не старятся быстрее окружающих, но кажутся старше своих лет - побочный эффект их магии превращений. Усиливает этот образ то, что они очень многое принимают очень серьезно (хотя некоторые и известны своим черным юмором). В основном Морос одеваются в любые цвета, которые их культура считает уместной для траура. В Азии к примеру, они полностью одеваются в белое, в то время как в большей части Западных стран они предпочитают мрачные темные облачения. Говоря, некоторые из Пути Рока получают немыслимое удовольствие от опровержения подобных ожиданий, и одеваются в абсолютно нормальную уличную или деловую одежду, чтобы оставаться инкогнито.

Святыни: Морос часто становятся безумно озабоченны собственным уединением. Они могут основывать свои Святыни в отдаленных местах для предотвращения проникновений или помех своим изучениям. Если у мага есть деньги, он может окружит себя прослойкой пустой земли и крепкой оградой. Чем ближе к могиле находится Святыня, чем больше наполнена она энергиями смерти и изменения, тем комфортнее себя чувствует ее Морос хозяин. Близость к кладбищам или местам массовых смертей почти обязательна для Святынь Морос. Другие предпочитают более материальные места, такие как богатые пентхаусы и особняки. Морос предпочитают слабое освещение, низкие температуры и абсолютную тишину в своих Святынях, что уменьшает разницу между их домами и гробницей. Святыни Морос также склонны быть красивыми и богато украшенными, в качестве ответа на чувство изоляции, испытываемое некоторыми Некромансерами. С их талантом в алхимии, те кто идет по Пути Рока могут с легкостью использовать драгоценные металлы и камни как обыденные предметы интерьера. Так же как и королевство Платона было царством мертвых и царством богатств, так и многие Морос превращают свои обиталища в красивые, если не страшные, хранилища сокровищ.

Предыстория: Так или иначе, но маги, Пробужденные на Пути ока имеют необычную связь со смертью и мертвыми. Для солдат, докторов, бальзамировщиков и серийных убийц не так необычно Пробуждаться на Пути Рока. С другой стороны этот Путь так же вызывает к скупцам, включая банкиров, промышленников и успешных богачей.

Создание Персонажа: Ментальные Атрибуты почти всегда являются основными для Морос. Как послушникам смерти и мертвых, разум необходим им в первую очередь. Как и любой, очарованный смертностью, Морос часто оказываются социально невостребованными, поэтому не так необычно для их Социальных Атрибутов быть третичными. В отношении Физических Атрибутов высокой стремится быть Выносливость. Ментальные Умения предпочитают идущими Путем Рока, в особенности Образованность, Медицина, Окультизм и Наука. Другие популярные Умения - Скрытность и Запугивание. Здоровые суждения высоко ценятся Морос, поэтому они стремятся воспитать Добродетель Благоразумия. Порок, чаще всего тревожащий их умы - Гордыня, которая может привести Некромансера к ужасному концу.

Избранный Атрибут Сопротивления: Собранность

Определяющая Аркана: Материя/Смерть

Подчиненная Аркана: Дух

Нимб: “Призрачность” Наблюдатели думаю, что видят неуловимые и размытые фигуры. Теми залегают глубже или создают впечатление движения к наблюдателю, и предметы выглядят разлагающимися или гниющими. В случае могущественной магии можно даже услышать шепотки. Трупы могут ворочаться и стонать.

Ассоциации: Некромансеры не обязательно организованы, но они на удивление социальны один с другим (от части потому что часто избегаются другими магами). За социальными мотивами лежит любопытство, толкающее их узнать о том, что открыли в своих исследованиях другие на Пути Рока, хотя и часть этой интриги произрастает из осознания того, что связь с другими становится куда сложнее после преодоления савана.

Наследия: Некоронованные Короли, Бокор, Заклинатели Тверди

Концепты: Изучающий смерть, говорящий с мертвыми, современный алхимик, парапсихолог, элитный убийца, лидер призрачного кружка, опасный культист смерти, активист за эвтаназию, любознательный вивисектор.

Стереотипы: Акантус: Если бы они действительно могли сосредоточиться на проблеме достаточно долго, чтобы сделать хоть что-нибудь, они были бы опасны. Мاستигос: Недисциплинированные вольнодумцы и отбившиеся от рук манипуляторы, они часто выглядят держащими целый мир в узде. Обримос: Фашисты, фанатики и придирчивые начальники, не зависимо от окружения. Так же им довелось обладать вызвавшим сожаления талантом нисводить гнев Господень. Тирсис: Они слишком много суетятся, и выглядят обменявшими социальную грацию на противоестественные физические даны.



Вампиры: Проклятые властью, разрушающей их мудрость, с голодом, разрушающим их самоконтроль, мертвых должно жалеть и бояться в равной мере. И превыше того, их следует изучать. **Оборотни:** Дикари, на самом деле не понимающие тайны Смерти так, как мы, но несущие ее без размышлений и с еще меньшими усилиями. **Спящие:** Если они перестанут бояться Смерти на достаточный для понимания и принятия ее срок, Пробуждение окажется на расстоянии одно лишь вдоха.

Obrimos

Обримос Теурги на Пути Мощи, Отпрыски Сторожевой Башни Золотого Ключа в Царстве Этер, Королевстве Небесных Сфер и Обиталище Ангелов.

Маги, Пробудившиеся с помощью связи с Королевством Небесных Сфер часто вспоминают свое Пробуждение как удар молнии и становление бурей. Без предупреждения и ясного понимания причин, они приспосабливаются абсолютной уверенностью того, что они - избранники Божественного - хотя то, как они описывают “Божественное”, разительно различается. Некоторые воспринимают Божественное как патриархального бога правосудия. Другие ощущают Божественное как проявление всемирного Естества, в то время как некоторые ощущают его продолжающимся сознательным процессом само-гармонии. Чтобы они не воспринимали Божественным - и многие тратят годы на осознание силы, которой служат - все Могучие согласны, что они были Пробуждены дабы служить Его воинством. Глобально никакая конкретная вера не объединяет магов на Пути Мощи. Это их общая твердая вера в то, что они делают верное дело, сражаются на правой стороне и помогают воле Божественного проявиться на Земле (и где бы то ни было). Обримос стремятся делать то, что сочтут подходящим и правильным ради высшего блага. По их мнению мир сошел со своего пути и именно они были направлены на его водворение в нужную колею - любыми требуемыми средствами. Кто-то связывает их, обладающих неукротимой волей и неотвратимых от цели, с картой Таро “Сила”. Это ощущение божественного права дает Обримос непоколебимую уверенность. Они страдают от сомнений в себе меньше поголовного большинства и часто страдают от достаточно ироничных проявлений сепси. Маг Обримос знает, что мир сделан из энергии и магии, и что ему дано право им владеть. Из-за отсутствия какой-либо прямой связи с божественной сущностью многие приходят к выводу, что их собственная воля и есть божественная воля. Их слово - истина, даже если оно несогласуется с тем, что говорит другой маг - даже другой Обримос.

Ордены: Адамантиновая Стрела идеальна для Обримос. Это наиболее воинственный из орденов и таланты Теургов (не говоря даже об их темпераментах) идеально подходят для ведения войны. Многие Обримос (те, кто ценит безопасность четко-определенной иерархии) привлекаются Серебряной Лестницей. Некоторые Обримос вступают в Свободный Совет, потому что хотят привнести свою магию Силы в настоящее вместе с силой науки. Другие присоединяются к Стражам Покрова для действий в качестве всемогущих защитников Тайн. Те, кто вступает в Мистериум обычно так поступают из поиска знания, которое сделает их лучшими изобретателями или для поиска компонентов чего-то вроде зачарованного оружия, которое они собираются создать.

Внешность: Обримос склонны сохранять хорошо ухоженный внешний вид. Они предпочитают одежду, свободную настолько, чтобы дать свободу движений и не мешать. Те, кто работает с другими магами могут носить какой-либо знак положения или ранга для демонстрации их положения, хотя подобные украшения часто настолько незаметны, что легко остаются незамеченными теми, кто их не ищет.

Святыни: Идущие по пути Мощи владеют двумя типами Святынь: цитаделями и молельни. Цитадели - Святыни в конфликтных областях, выбираемые из соображений защищенности. Они часто улучшены целым набором магических защит и могут содержать даже оружейные со специально подготовленным вооружением. Хотя слово “цитадель” и предполагает большое и заметное здание, именно это редко встречается в современном мире. В теории, правильно подготовленный и защищенный дом на колесах или квартира могут быть цитаделью, так же как и пещера, священная роща, небоскреб или частный самолет. Молельня - это Святыни в относительно мирных областях, куда маг отправляется для изучения, медитации или молитвы. В отличие от цитаделей молельни являются именно большими, заметными зданиями - ангары, монастыри, музеи. В молельне обычно есть или библиотека. или другой опытный маг, у которого Обримос может учиться.

Предыстория: Единственный общий знаменатель, объединяющий магов Пути Обримос - близкое знакомство с конфликтами. Те, кто становятся Обримос - бойцы и выжившие, близко знакомые с невзгодами. Наличие или глубина их религиозных воззрений до Пробуждения вообще не имеет видимого влияния на их Пробуждение. Атеист может Пробудиться на этом Пути, так же как и раввин или другой набожный человек. Это может стать особенно смущающим в ситуациях с догматической (или несуществующей) идеей Божественного, и некоторые Обримос проводят года в попытках ужиться со своими новыми ролями в мироздании.

Создание Персонажа: Маги на Пути Обримос часто специализируются в той или иной области, и с одинаковой вероятностью могут иметь в качестве основной любую категорию Атрибутов. Те, кто воображает себя прирожденным лидером, могут культивировать Социальные Атрибуты. Те, кто представляет себя воинами божьими, скорее всего будут иметь в качестве основных Физические Атрибуты. Те, кто видит себя генералами на войне, могут сосредоточиться на Ментальных Атрибутах и подходить к проблемам со стратегической или научной позиций. Обримос часто начинают или развивают очень высокие показатели Силы Воли как отражение твердой самоуверенности, которой обладают эти посланцы Божественного. Маги Золотого Ключа считают Справедливость идеальной Добродетелью. Самый не признаваемый (и в то же время крайне распространенный) Порок - Гордыня. **Избранный Атрибут Защиты:** Решимость **Определяющие Арканы:** Силы/Суть Подчиненная Аркана: Смерть **Нимб:** “Просветление.” Вещи начинают святиться сами по себе, испуская свет изнутри, и воздух становится заряжен энергией, сопровождаемой запахом горящего озона или невидимого дыма. Все кажется предопределенным, божественно предрешенным. В случае могущественной магии могут слышаться далекие хоры.

Ассоциации: У Обримос пунктик по поводу иерархии. Если в комнате их двое, они должны определить, кто из них выше по рангу. Если несколько Обримос работают вместе, каждый из них нуждается в организационном ранжире для указания места каждого в цепи отдачи и исполнения приказов и сфер ответственности. Один Обримос может иметь несколько ролей в зависимости от того, как много групп, с которыми он работает.

Наследия: Идеальный Адепт, Трижды-Великие, Заклинатели Огня

Концепты: Солдат Господа, террорист, адепт боевых искусств, гипер-дисциплинированный адепт филологии, Пробужденный коп, защитник слабых, современный инквизитор, силовик, герой районного масштаба, бескомпромиссный фанатик, охотник на монстров.

Стереотипы: **Акантус:** Их выдающиеся магические таланты размываются и разбазариваются их абсолютным отказом применить их к конкретной цели. **Мастигос:** Эгоистичные и аморальные, они воплощают все худшее в Пробужденных, превознося собственные силы и удовольствия над праведными делами. **Морос:** В лучшем их проявлении - осквернители мертвых. В их худшем - проклятые, кормящиеся охотой на сообщество. **Тирсис:** Ближе к варварам, чем любой Пробужденный имеет право быть, многие все равно благородные личности и надежные боевые товарищи.



Вампиры: Эти тошнотворные создания воспеты в каждой культуре, когда либо страдавшей от их хищничества. У них нет законного места в мир. Они должны быть уничтожены при малейшей возможности. **Оборотни:** Человеку достаточно тяжело поступать на основании лучших своих сторон. Насколько же это тяжелее для этих диких созданий? **Спящие:** Когда ты позволяешь солнцу светить сквозь тебя, Спящий это замечает и это заставляет его ворочаться во Сне. Сияй ярче, и кто знает, что может произойти?

Thyrsus

Тирсис

Шаманы на Пути Удовольствия, Отпрыски Сторожевой Башни Каменной Книги в Царстве Первобытной Пустоши, Королевстве Тотемов и Обиталище Зверей.

Маги, которые Пробудились со связью с Царством Первобытной Пустоши напрямую черпают их первозданных сил жизни, подстегивающих созидание. Их сердца бьются в ритме мира, и они движимы страстью и мощью, отделяющими их от всех остальных Пробужденных. Многие Тирсис обладали необычно хорошим здоровьем еще до Пробуждения, а другие - больные или раненные - Пробуждались в своих лихорадочных снах. Как только они получают достаточное мастерство в Аркануме Жизни, многие достигают того уровня физической формы и крепкости, который мало кто кроме атлетов Олимпийского уровня может даже надеяться достичь. Многие из наиболее сильных физически Пробужденных идут Путем Тирсис. Связь шаманов с Царством Первобытных Пустошей несет не только благо. Часто она наделяет их такой напористостью, которую другие считают раздражающей. Во время Пробуждения Тирсис получают прозрения в тайны мира жизни и духа, которые неизменно резко сдвигают их жизненные ориентиры. Они могут восприниматься как кто-то раздражающий или невнимательный с теми, кто обладает меньшими жизненностью и устремлениями. Это отображается в том факте, что маги на Пути Тирсис обычно более энергичны, чем их коллеги, и они вкладывают водоемы страсти во все, что делают. Тех, кого они любят, они любят с пылкой страстью. Тех, кого они ненавидят, они презирают с ужасающей силой. Они преследуют свои цели с пылом, затыкающим за пояс низших смертных (или магов, в данном случае), и остальные по этой причине иногда воспринимают их одержимыми. В порыве страсти Тирсис могут казаться в хорошем смысле слова аморальными, как силы природы, больше схожие с животными и духами в человеческой шкуре, чем со смертными мужчинами и женщинами. Они могут восприниматься черствыми или грубыми, когда практически непочтительно рассуждают на вопросы жизни и смерти, но их точку зрения трудно игнорировать. Жизнь и смерть следуют друг другу в бесконечном цикле. Называть одно "хорошим", а другое - "плохим" для этих аморальных магов - смехотворно. Другим они, с их животной страстью и звериными инстинктами, кажутся воплощениями карты Таро "Луна".

Ордены: Несмотря на известную эксцентричность Тирсис, пред ними открыты все ордены. Мир Пробужденных опасен, и присутствие мага, способного исцелить в равной степени и тело, и душу может быть тем самым фактором, который определит разницу между успехом и уничтожением кабала. Говорят, что маги на Пути Тирсис склонны вступать в Адамантиновую Стрелу и Мистериум с заметной частотой - в первый благодаря тому, что они - самые востребованные боевые маги Стрелы (и потому что они сами по себе относительно ориентированы на бой) и в последний из-за успехов в выживании и познаниях. Конечно же Тирсис встречаются и среди Стражей Покрова, и среди Серебряной Лестницы. Первые привлекают ярко выраженных интровертов среди первобытных магов, последние - экстравертов.

Внешность: Тирсис часто привлекательны внешне из-за влияния собственной магии, но стереотипы называют их неухоженными, если даже не грязными. Как и многие стереотипы, они содержат зерно истины. Жизнь в диким местах и сосредоточение на событиях и сущностях Тени, часто им свойственные, оставляют этим магам лишь драгоценные крупницы внешности на опрятность, моду или, чаще всего, гигиену.

Святыни: Тирсис предпочитают основывать свои Святыни вдали от беснующихся толп, в местах где они могут жить в единстве с природой. Они так поступают не из за того, что наслаждаются жизнью на природе, но потому что отчетливо видят плату, которую требует город от человеческих тел и душ. С природной своей склонностью к целительным искусствам они менее других зависимы от цивилизации. Они могут поселиться в хижине за дубовой рощей, пещере в горной гряде или одиноком

шалаше в центре пустыни. Маги Тирсис наиболее счастливы вдали от цивилизации. В тех случаях, когда они вынуждены жить в городе, они обычно ищут дома (или, в случае необходимости, квартиры) неподалеку от парков, лесных массивов или подобных зеленых насаждений. Некоторые маги Тирсис могут считать важным соседство океана или большого озера или другого природного водоема.

Предыстория: Мало магов Пробуждается на Пути Тирсис из числа тех, кто уже не имеет сильной связи с жизнью и/или духовным миром. Обычно они те, кто близко знаком с пульсом природных циклов. Доктора, охотники, акушерки, фермеры и моряки могут Пробудиться, когда их профессия пошлет им прозрение о мире духов или потоках жизненной силы. Значительная часть Пробуждающихся детей становятся Тирсис, но даже взрослые на этом Пути часто обладают частью детского энтузиазма и невинности, которые кажутся неуместными у тех, кто способен подчинять реальность своим желаниям.

Создание Персонажа: Идущие по Пути Тирсис необычно сильны для магов. Они часто обладают выдающейся крепкостью, силой или быстротой, которые помогают им выживать вдали от цивилизации долгие промежутки времени. Физические Атрибуты часто являются основными, хотя по этому Пути идет и значительная часть ученых. Социальные Атрибуты часто третичны, хотя маги, часто имеющие дело с духами могут осторожно развивать Социальные навыки и необходимые для взаимодействия с неземными сущностями протоколы. В то время как Тирсис владеют самыми разными Умениями, есть три наиболее почитаемых: Ремесло, Выживание и Обращение с животными, каждое из которых делает жизнь в добровольном изгнании легче. Многие (но ни в коем случае не все) маги Тирсис считают Щедрость идеальной Добродетелью, потому что жизнь сама по себе щедра и всегда отдает. Самый распространенный порок - Неумеренность, так как им тяжело отпустить то, чем они с такой страстью обладают. Касательно Преимуществ Тирсис чаще магов другого Пути обладают Достоинством Фамильяра.

Избранный Атрибут Сопротивления: Собранность **Определяющие Арканы:** Жизнь/Дух **Подчиненная Аркана:** Разум **Нимб:** “Вибрации” У наблюдателей открывается второе дыхание, кровь течет быстрее, сердца стучат громче. Волосы на шее встают дыбом и по спине пробегает холодок. Наблюдатели замечают движения на грани зрения, или видят формы в случайных узорах, как к примеру глазающие на них из неосмысленных узоров на обоях лица. В случае могущественной магии можно даже услышать рокот, стоны или жужжащих в неодушевленных предметах, таких как лампы, степлеры или машины насекомых. **Ассоциации:** Тирсис может быть рьяным одиночкой, оседающей вдали от цивилизованного мира. Соответственно, они являются наименее организованными из всех Путей. Когда Тирсис работают вместе, они рьяно придерживаются прямой меритократии. Те, кто может и делает сильную магию, получает больше ответственности и уважения. Во всем остальном чем меньше иерархии в отношениях людей - тем лучше.

Наследия: Перевертыш, Толкователи Снов, Заклинатели Рек

Концепты: Лекарь-коренной американец, лунатичный прорицатель, берсерк, просветленный ветеринар, травник, ведьма, эко-террорист. **Стереотипы:**

Акантус: Хотя мы все по большому счету часть этого мира, Аркадианцы видом слишком далеко от него отделились, и по этой причине мне тяжело им доверять.

Мастигос: Многие из них выглядят стоящими в полшаге от становления психопатами. Остальные - уже преодолели эту черту.

Морос: Мы абсолютно одинаковы, но не имеет ничего общего. Они - это вывернутые наизнанку мы. Там где мы создаем свет, они отбрасывают тени, и там где мы создаем звук, они создают эхо.

Mage: The Awakening Rulebook

Обримос: Они никогда не удовлетворяются естественным положением вещей. Наоборот, они настаивают на установке и перестановке всего до тех пор, пока это не удовлетворит их узкий взгляд на мир. Честно, они действуют мне на нервы.

• ♦ ◇

Вампиры: Извращенная шелуха и пародия на человечество, остающиеся когда истинные жизнь и потенциал уходят.

Оборотни: Такие же звери, как и мы, только куда более жестокие и куда менее просветленные.

Спящие: Они развязали драку с Природой и отказываются отступить независимо от последствия для обеих сторон.

Magic

Маги - обычные люди во всем, за исключением одного. Они могут тварить магию, и в этом вся разница. Они могут достигать высшего мира и нисводить частички его силы. Маги называют мгновение заимствования силы “заклинанием”, и каждый из них жаждет овладеть даже самыми сложными из таких заимствований. Атлантйские ордены кодифицировали метафизику взаимодействий Высшей силы и Падшего Мира, классифицировав различные феномены по действиям 10 первоосновных процессов. Они назвали эти процессы “Арканами”, так как работа их не очевидна даже для новопробужденных. Они - секреты, ключи к решению великих Тайны вселенной. Именно посредством этих секретов колдуются заклинания и магия становится реальной.

Чувство Незримого

Маги обладают внутренним “шестым чувством”, касающимся всего сверхъестественного. Их волосы встают дыбом, по рукам пробегают мурашки и по спине - дрожь. Независимо от проявления, их тела реагируют на активное присутствие незримых сил (то есть использование сверхъестественных сил, а не просто присутствие вампира или оборотня - конечно, если они не используют такие силы). Они не могут непосредственно видеть или слышать что-либо (за исключением нимба мага, когда тот колдует заклинания), и они не могут изначально знать, что именно вызвало странную реакцию. Для понимания ощущений и их источника они колдуют Взор Мага на себя (или на цель подобного заклинания), и затем изучают происходящее. Смертные могут приобрести схожую способность, Достоинство Чувства Незримого, но оно применяется только для одного типа сверхъестественных феноменов, таких как присутствие призрака или вампира. У магов это чувство применяется ко всем сверхъестественным феноменам, предупреждает волеборцев о присутствии Незримого Мира и позволяя им колдовать магию для лучшего понимания.

Взор Мага

У магов есть несколько способов, которыми они могут открыть собственный взор для сверхъестественного, видя (или даже слыша, ощущая, нюхая и пробуя на вкус) скрытые детали сверхъестественной силы, действующей в мире. В то время как все маги имеют врожденное шестое чувство для определения присутствия активных сил, оно не позволяет им определять или анализировать подобные силы. Для это им необходимо улучшить свои чувства одной из Раскрывающих Практик любой из Аркан. Хотя эти заклинания и имеют много форм, в совокупности они называются Взором Мага. Помимо раскрытия магии и других сверхъестественных сил, эти заклинания делают резонанс доступным для чувств. Маги могут читать эти резонанс для определения его качеств. Наконец некоторые Арканы могут использоваться для ощущения или анализа конкретных сил лучше других, хотя и все Арканы могут использоваться для ощущения сверхъестественных сил. Тем не менее, если сила мистически спрятана, успешный бросок мага должен быть равным или превосходить Потенциал магии, использованной для сокрытия объекта. Учтите, что Взор Мага не позволяет колдунам видеть или взаимодействовать с Сумрачными сущностями или воплощениями. Для этого требуются другие заклинания (обычно Смерти и Духа). Существуют различные заклинания Взора Мага, каждое - со своими уникальными свойствами:

Смерть	“Мрачный взгляд”
Судьба	“Взгляд Прорицателя”
Силы	“Чтение матриц”
Жизнь	“Пульс Живого Мира”
Материя	
Разум	“Третий глаз”

Суть	“Высшее видение”
Пространство:	“Пространственная осведомленность”
Дух:	“Ясновидение”
Время:	“Клубы Времени”

Колдовство

Маги направляют высшие реальности для изменения обыденной реальности в соответствии со своими желаниями, или воспринять тайные реальности, скрытые от обычного взора. Одинокое действие магии называется заклинанием и процесс его создания называется колдовством или колдовством заклинаний. Используйте следующие шаги во время колдовства заклинаний.

Заклинание.

Первый шаг колдовства заклинания - это определение действия заклинания. Хочет ли маг ударить врага молнией с неба, прочесть глубинные секреты чьего-либо разума, исцелить раненного друга, получить видение далекого места, или что-нибудь другое? Хотя магия и способна выполнить практически что угодно, отдельные маги ограничены тем, что они могут достичь в соответствии со своим знанием в Аркана (то есть, своими точками Арканы). Описание 10 Аркан перечисляет возможные заклинания для каждой точки в каждом Аркануме. Когда маг хочет сколдовать заклинание, игрок выбирает заклинание из списка. Магия, тем не менее, не заканчивается этим списком - все что маг может представить, потенциально возможно с соответствующим знанием Арканума. Маг может даже придумать заклинание на месте в мгновение ока, если потребуется. Смотрите “Созидательную Тауматургию” для руководства в создании новых заклинаний.

Многосоставное Заклинание

Заклинание, которое требует использования двух или более Аркан для достижения своего эффекта называется многосоставным заклинанием. Если эффект может быть достигнут без использования одной или нескольких дополнительных Аркан, это - не многосоставное заклинание. Описания заклинаний различных Аркан содержат примеры многосоставных заклинаний.

Имаго: Заклинание во Внутреннем Взоре.

Как только вы, игрок, определили заклинание для колдовства, маг делает то же самое. Он представляет и воображает Имаго желаемого результата. Оно включает все эффекты и факторы заклинания. Без Имаго просветленная воля мага не может вдохнуть жизнь в заклинание - его воображение должно принять участие для проявления изменений мира, и эти изменения соответствуют образу, сформировавшемуся в его голове. В случае механики, Имаго настолько ясен и определен так четко, что может быть с легкостью вызван в голове и даже передан в обучении другим.

Метод Колдовства: Механика или Импровизация

Следующий шаг - определить, выучил ли маг это заклинание как механику, или должен выполнить импровизированное колдовство.

Механические Заклинания=

Механические Заклинания, так же известные как “механики”, испытанные и проверенные магические формулы, передаваемые от мастера к ученику, и развившиеся в процессе тренировок и практик мага в Искусстве. Каждая механика начиналась как импровизированное заклинание. Маг придумывает заклинание для практической цели и считает его достаточно полезным для многократного

использования. Маг учит других представлять Имаго заклинания и выполнять его заклинательные пасы, и они в свою очередь тоже передают его. Со временем заклинание становится стандартным, известным многим, если не всем магам в ордене, изучаемым и используемым как механика. Маг может выучить механику от кого-либо, кто уже ее знает. Он должен потратить время изучая ее с этим человеком, затем должны быть потрачены пункты опыта, по цене два пункта за высшую точку Арканума, используемого в этой механике. Мало магов учат своим механикам просто так; многие назначают цену в одну или несколько услуг. Магам запрещено учить орденом механикам кого-либо не из этого ордена. Пример: Арктос хочет выучить механику “Телекинетический Удар” в своем ордене. Так как это механика Силы 3, это будет стоить ему 6 пунктов опыта (2 пункта за точку). Помимо своей дополнительной стоимости механики имеют ряд значительных преимуществ над импровизированными заклинаниями: большая надежность, меньшая стоимость в Мане, меньший шанс вызова Парадокса - прорыва реальности - и менее явная “подпись” в резонансе, что делает определение другими колдовавшего по его заклинанию более сложным.

Импровизированные Заклинания

Импровизированные заклинания основываются на просветленной воле мага и познании Тайн. Маг может колдовать импровизированные заклинания милостью своего Пути; он не нуждается в тренировках от других магов (хотя тренировки определенно помогут!). Любое заклинание, перечисленное в описании Арканумов, может колдоваться как импровизированное заклинание, если маг обладает соответствующими точками в Аркануме. Дополнительной траты пунктов опыта не требуется.

Колдовское Действие: Мгновенное или Длительное

Следующий шаг в колдовстве заклинаний - решить, будет ли колдовство мгновенным действием или длительным действием. Описание заклинания указывает, какое колдовское действие требуется для заклинания.

Мгновенное Колдовство

Мгновенное Колдовство, так же называемое “быстрым колдовством”, требует лишь мгновения, позволяя магу сколдовать заклинание за один ход. Маги используют мгновенные заклинания когда нуждаются в заклинании здесь и сейчас, в частности - когда используют магию в бою. Мгновенное заклинание решается одним броском заклинания. Колдуя заклинание маг не может предпринимать никаких других действий (даже если Преимущество или другое заклинание обычно позволяют такие действия) и может двигаться не больше чем на половину своего показателя Скорости в ход. Заклинания мгновенного действия могут колдоваться и длительным действием, если так хочет маг (к примеру, когда у него есть избыток времени), но не наоборот.

Колдовство в Захвате

Маги, как и кто-либо другой, могут стать жертвой захвата. Смотрите “Безоружный бой” в Книге Правил Мира Тьмы. Правила захвата предполагают, что оба оппонента предпринимая физические действия (из-за необходимости освободиться от оппонента, прежде чем выполнять любые маневры). Колдовство, как бы то ни было, не обязательно является физическим действием. Маг может заставить заклинание проявиться одной лишь волей. Колдун, который попал в захват или даже обездвижен захватом, все еще может предпринять мгновенное действие колдовства со следующими ограничениями:

- Если он колдует вульгарную механику, требующую сложения руками печатей (Смотрите “Механические Мудры”) он получает -1 кость штрафа. Если он обездвижен, то получает -2 кости штрафа. Это штрафа не применяется к скрытым механикам или импровизированному

колдовству.

- Он не может использовать свою Силы для сопротивления попыткам оппонента пересилить его в тот же ход, в который колдует заклинание. Он становится физически слабым и прекращает сопротивление. Другими словами его Сила не вычитается из броска на пересиливание его оппонента.
- Маг не может использовать магический инструмент для того, чтобы избежать Парадокса.
- Учтите, что он должен сначала разорвать захват, прежде чем сможет получить пользу от любого заклинания, применяемого к свободным физическим действиями. К примеру, он может скодовать заклинание Силы 4 “Взрыв Скорости” на самого себя, пока находится в захвате, но он не может использовать эффект усиления Скорости для того, что убежать с невероятной скоростью до тех пор, пока не освободится от захвата противника.

Длительное Колдовство Заклинаний

Длительное, или ритуальное колдовство заклинания требует времени и успешных бросков, но набирает силу с течением времени. Длительное колдовство заклинаний применяется для точных заклинаний с множеством факторов. Ритуалы так же создают широкопрофильные и долго работающие, даже постоянные заклинания. Длительные заклинание разрешается серией бросков, как и любое длительное действие. Во время выполнения длительного колдовства заклинания маг не может предпринимать никаких других действий (даже если Преимущество или другое заклинание обычно позволяют такие действия) и может двигаться не больше чем на половину своего показателя Скорости в ход.

Подношения

Длительное действие колдовства требует подношения, растрачиваемого компонента (сжигаемое подношение), связанного с используемом в колдовстве Арканумом. Этим жертвоприношением может быть и толченая кость для Смерти, огонь для Сил, кровь для Жизни, ладан для Духа или вино для Сути. Пока субстанция для мага символически представляет Арканум, и может быть ритуально употреблена (сожжена, употреблена, сломана) в процессе колдовства, она считается ценным подношением. Если такого подношения нет, заклинатель получает -1 кость штраф на длительном броске заклинания.

Аспект Заклинания: Скрытый или Вульгарный

Как именно заклинание меняет реальность определяет примет или нет реальность это заклинание без возражений. Заклинания описываются либо как скрытые, либо как вульгарные. Скрытая магия работает тайно или дурачит наблюдателей, заставляя поверить в то, что эффект - простое совпадение, а не намеренная магия. Вульгарная магия выходит за эти границы и способна вызвать Парадокс.

Скрытая Магия

Скрытая магия работает в границах реальности. Любое заклинание, эффект которого может произойти посредством естественных законов физики или не является невероятным в контексте времени и места колдовства, считается скрытым. Его колдовство и эффект похожи на совпадение, синхронность или другое вероятное стечение обстоятельств, на что угодно кроме насильного изменения реальности чьей-либо волей. Скрытая магия проскальзывает меж границ реальности, создавая так мало возмущения, насколько это возможно. Она течет как вода в поисках низменностей, путей наименьшего сопротивления. Маги предпочитают скрытую магию потому что она незаметна и скрывает работу мага. Хотя Пробужденные почти всегда чувствуют, когда работает магия, Спящие, наблюдающие скрытую магию считают ее естественной, а не сверхъестественной. Скрытое колдовство не вызывает Парадокса, если только не колдуется перед Спящими таким образом, чтобы очевидно казаться магией.

Примеры Скрытой Магии

Ниже приведены примеры скрытой магии:

- После того, как маг осмотрел рану, всем стало ясно, что она далеко не так плоха, как казалось на первый взгляд. На самом деле маг использовал заклинание Жизни “Исцеляющее сердце”, чтобы помочь справиться с повреждениями;
- “Как ты узнал, что я буду здесь?” Маг ответил: “Удачная догадка”, хотя на самом деле это было заклинание Времени “Прорицание”;
- На чистом воздухе в дождливую ночь бугай, угрожающий магу, получил удар молнией. Каковы шансы? Достаточно высокие с заклинанием Сил “Призыв Молнии”;
- Намертво запечатанная дверь открывается настежь от пинка. Когда Спящий спутник осматривает остатки замка, оказывается, что он был произведен куда дешевле, чем показалось сначала - благодаря заклинанию мага Материи “Изменить прочность”, использованному чтобы его ослабить;
- Член городского муниципального совета получил инфаркт в ресторане и умер по пути в госпиталь. Свидетельств болезни сердца нет, но смерть отнесена к “естественным”, а не к заклинанию Смерти “Подавить Чужую Жизнь”;
- В другом случае смертельная пуля попала в пряжку ремня мага, маленькую фляжку, карманную Библию или другие подобные защитные предметы благодаря заклинанию Судьбы “Защита Фортуны”.

Невероятная Магия

В то время как скрытая магия использует секретность или стечение обстоятельств для сокрытия истинной своей природы, есть приделы людского неведения, после которых оно дает пощечину и превращается в недоверие и неверие. В основном, чем чаще маг творит скрытую магию в конкретном месте и в конкретное время, особенно одну и ту же скрытую магию, тем больше вероятно того, что его магия пересечет черту и создаст Парадокс. Скрытые заклинания могут стать невероятными. Некоторые маги называют это “эффектом домино”, так как это похоже на толчок линии домино.

К примеру, не так сложно поверить, что молния может кого-то ударить из пасмурного неба, особенно если собирается буря и цель стоит открытой. В молнию, ударяющую ту же цель дважды, поверить куда сложнее, и удары молнии несколько раз по нескольким целям в одной области за короткий промежуток времени практически невозможно принять за совпадение. Один удар молнии - совпадение. Дюжа - практически невероятно. Между ними есть хорошая черта, и по большому счету решения о пересечении ее магом лежат на Рассказчике. В основном, если реакция Спящих свидетелей “Ух ты! Каковы шансы?”, тогда шанса возникновения Парадокса нет. Если это больше похоже на: “Не может быть, это невозможно!”, тогда заклинание рискует вызвать Парадокс. Маги знают, когда рыбка попадает на крючок. Они могут чувствовать, когда совпадение растягивается слишком сильно, чтобы и дальше таковым оставаться, поэтому Рассказчик всегда должен предупреждать игроков, когда их персонажи готовы переступить черту, говоря им перед броском костей что-то вроде: “Это заклинание - последняя капля, и рискует вызвать Парадокс”.

Вульгарная Магия

На контрасте, вульгарная магия работает вне границ реальности. Вульгарная магия создает эффекты, которые не могут случиться благодаря естественным законам физики, или вероятность возникновения которых настолько мала, что становится немыслимой. Вульгарная магия по определению бросается в глаза, достигая невозможно прямо на чьих-либо глазах. Используя вульгарные заклинания, маги могут летать по воздуху, трансформироваться в созданий из легенд, метать огонь и молнии и буквально переворачивать мир вверх тормашками. Но реальность восстает против такой магии, поэтому маги платят цену за вульгарные заклинания. Эта цена - Парадокс. Вульгарная магия не обязательно

раскрывает заклинателя как источник этой магии, если только эффект очевидно не исходит от него (электрические заряды, стреляющие из кончиков пальцев). Рассказчик решает, могут ли наблюдатели отследить заклинание к заклинателю в данных обстоятельствах.

Примеры Вульгарной Магии

Ниже приведены примеры вульгарной магии:

- Маг открывает сверкающий проход в воздухе, проходит сквозь него и исчезает, или просто растворяется в клубах дыма. Он колдовал заклинание Пространства “Телепортация”;
- Наложением рук и золотистым светом маг исцеляет умирающего человека и восстанавливает ему идеальное здоровье. Он колдовал скрытое заклинание Жизни “Исцеляющее Сердце”, но используемое для лечения смертельных ран, заклинание становится вульгарным;
- В темное зеркало маг показывает образы, находящиеся на другой стороне мира. Он колдовал заклинание Пространства “Наблюдение”;
- Указывая дубовым посохом и произнося слово силы маг заставил молнию вылететь из посоха и ударить противника. Он колдовал заклинание Силы “Шаровая Молния”;
- Маг парит над землей в позе лотоса без видимых средств поддержки. Он колдовал заклинание Сил “Полет”;
- Маг превратился из человеческого существа в животное или фантастическое существо. Он колдовал заклинание Жизни “Изменение формы”;
- Дух материализуется из голого воздуха для исполнения приказов мага. Маг колдовал заклинание “Материализация Духа”.

Скрытие Магии у всех на виду

Спящие, наблюдающие вульгарное заклинание, повышают риск возникновения Парадокса (+2 кости). Точно так же Спящие наблюдатели невероятного заклинателя заставляют это заклинание нести риск вызова Парадокса - риск, которого в других случаях бы не было. Метод, который использую заклинатели для колдовства своих заклинаний, может изменить эти вероятности. Если спящий может быть убежден в том, что заклинание - не магия, но то-то обыденно (если даже и необычное) или вероятное, тогда наблюдатели на повышают шанса возникновения Парадокса вульгарной магии (ведь магия все еще вульгарная, и поэтому имеет некоторый шанс возникновения Парадокса). Так же он не создает риска возникновения Парадокса в случае Невероятных заклинаний.

Обман Спящих свидетелей таким образом часто требует достаточно умного колдовства заклинаний, выбора методов, которые покажутся удовлетворительными или даже убедят наблюдающих Спящих. По традиции фокусники используют дым и зеркала, чтобы отвлечь публику от реально происходящего. Настоящим магам часто нужно использовать подобные, если не менее безумные уловки, чтобы их заклинания казались полностью обыденными или вероятными.

К примеру, маг хочет заманить противника на деревянную платформу, и затем колдовать заклинание Смерти 3 “Уничтожить объект” на нее, развывая дерево так, чтобы враг упал в дыру. Хотя это и скрытое заклинание, есть Спящие свидетели, некоторые из них ходили по этой платформе. Они могут счесть Невероятным то, что пол неожиданно разрушается. Для лучшего убеждения их в возможности, маг помещает знак строительных работ в области, указывающий, что на платформе недавно вились ремонтные работы. Таким образом, когда пол уйдет из под ног, наблюдатели вероятно предположат, что проблемы связаны с ремонтными работами, а не пугающими обстоятельствами. В таком случае Рассказчик решает, что заклинание не Невероятное, и таким образом риска вызова Парадокса не имеет.

Дальность Колдовства: Чувственная или Симпатическая

Власть мага ограничена пределом его восприятия. Конечно же с помощью магии восприятие мага может быть сильно расширено. Заклинания имеют две основные дальности: чувственная и симпатическая. Чувственные заклинания находятся в пределах обыденных чувств мага (конкретно - взгляда, слуха или прикосновения). Симпатические заклинания используют Арканум Пространства для расширения достигаемости магом виртуально любых пределов, если конечно у него есть достаточно сильная связь с целью заклинания.

Чувственные Заклинания

Большая часть заклинаний полагаются на обыденные чувства мага. Он может направлять заклинания на любую цель, ощущаемую взглядом, слухом или прикосновением и находящуюся в присутствии мага. Если есть сомнения, может ли маг ощущать цель, Рассказчик может наложить пенальти на заклинательный бросок мага. Если маг не может видеть свою цель, могут использоваться описанные в Книге Правил Мира Тьмы правила для определения цели по звуку, что обычно включает пенальти за укрытия. Точно также, если он обладает развитым классическими чувствами, могут использоваться правила для ощущения цели по запаху. Ни один из этих методов не сравнится со зрением, так как даже лучшие попытки определения цели дают ей частичное укрытие (-2 кости пенальти, если маг получит выдающийся успех на попытке услышать или учуять). Цели, которые видимы, но находятся исключительно далеко, как снайпер на далеко стоящем здании, не считаются находящимися в присутствии мага. Обычно маги не могут воздействовать на цели, находящиеся более чем в 200 ярдах, в лучшем случае. Цели, которые нельзя ощутить, или которые могут ощущаться но находятся дальше 200 ярдов, или видимые и слышимые магу, но не находящиеся в его присутствии - увиденные в прямом эфире по телевизору или услышанные по телефону - требуют симпатического колдовства заклинаний. В случае кого-либо увиденного или услышанного по телевизору или телефону, чувственное впечатление от цели представляет сильную связь. Дальность зрения - базовая для колдовства заклинаний и не требует дополнительных успехов от мага.

Симпатические Заклинания

Изучающие Арканум Пространства знают, что расстояние - иллюзия, ограничение, которое маг может обойти. Включая в заклинание Арканум Пространства маг может увеличить дальность своей магии до виртуально каждого уголка Сотворенного. Заклинания, включающие элемент Пространства для увеличения дальности называются симпатическими заклинаниями, так как используют преимущества так называемого Симпатического Закона: "Подобное вызывает подобное". Брызгать водой на карту, смотреть в чашу с чернилами и каплей крови цели, втыкать иголки в куклу, содержащую прядь волос цели - все это примеры симпатических заклинаний. Для колдовства симпатических заклинаний маг должен иметь по крайней мере 2 точки в Пространстве и потратить пункт Маны. Чем сильнее связь между магом и целью, тем проще ему включить цель в Имаго заклинания. Если маг мало или ничего не знает о цели, ему сложнее увидеть ее внутренним взором, что осложняет создание симпатической связи. Эта сложность отображается в штрафных костях. Вместо штрафа заклинания за используемое расстояние (расстояние - иллюзия), оно штрафует за неопределенность связи с целью. Чем меньше маг знает о цели, тем выше штраф - тем больше его симпатическое "расстояние" до цели.

Штрафные кости	Симпатическая Связь Между Заклинателем и Целью
-0	Чувственная: Вы можете видеть, слышать или другим образом напрямую чувствовать свою цель. Это базовый показатель, чувственное заклинание.
-2	Близкая: Вы имеете кусочек физического тела цели, такой как волосы, остриженные ногти или кровь этого существа, лист или цветок растения, кусочек материала объекта. Или вы хорошо знаете цель, как давнего друга или близкого члена семьи,

	любое домашнее животное или ценную вещь.
-4	Знание: Вы знаете цель, которая может быть другом, коллегой или личной вещью, У вас есть фото или другой подобное отображение цели, или вы можете видеть или слышать цель в прямом эфире.
-6	Знакомство: Вы знакомы с целью. Это может быть и обычный знакомый, и мало знакомый коллега, или предмет, который вы как-то держали в руках или использовали.
-8	Случайность: Вам случилось коротко встретиться с целью, к примеру - человек, мимо которого вы проли на улице или предмет, которого вы как-то коснулись.
-10	Описание: Вы никогда не встречались с целью, но можете ее описать. Вы можете знать ее имя или физическое описание или внешний вид объекта или места.
	Неизвестность: Если вы ничего не знаете о цели, вы не можете колдовать на нее симпатические заклинания. Знания о присутствии в городе противостоящего вам мага недостаточно для воздействия на эту мистическую личность. Вы должны по крайней мере знать его имя, описание или местоположение.

- Если заклинатель не знает настоящего имени цели, сложность достижения симпатической связи увеличивается на две позиции из этого пункта. Так, Интимная связь станет связью Знакомства.

Учтите, что эти штрафы (и другие факторы заклинания) могут превзойти обычный максимум штрафов в пять костей. Магия Пробужденных - специальные обстоятельства, которые искажают законы реальности за пределы их обычных границ, предупреждающие об особенно высоких показателях сложности, которые иногда могут уменьшить набор костей начинающего мага до состоящего из кости кости судьбы. Пример: Арктос хочет ментально связаться со своим старым наставником Морвраном. Но не знает, где находится Морвран, поэтому должен колдовать симпатическое заклинание, чтобы его найти. К счастью, у него есть кольцо, которое Морвран дал ему именно для таких случаев, содержащее прядь волос ментора - Близкая связь. Арктосу нужны Пространство 2 и Разум 3 для колдовства заклинания, и его попытки получают -2 штраф за Близкую связь. Имена обладают силой. Без имени на человека сложнее нацелить заклинание. Используя симпатическую магию лучше всего знать и произносить (про себя, не обязательно громко и вслух) имя цели. Если имя неизвестно, его трудно достичь через симпатическую связь - сложность связи повышается на две ступени. По этой причине маги часто скрывают свои настоящие имена от других магов, используя только теневое имя, усложняющее симпатическую связь. Этот фактор применяется только к людям. Связи могут устанавливаться с животными, растениями, объектами и места без необходимости в имени. Пример: В предыдущем примере Близкая связь Арктоса станет связью Знакомства, если он не знает настоящего имени своего наставника. К счастью, он знает, что настоящее имя Морврана это имя его Валийской семьи - Оуэн Риз Глэморгэн, поэтому и сохраняется Близкую связь. Позже Арктос хочет мысленно связаться с Зено. Встречав его лишь пару раз, связь с ним Арктоса обычно будет связью Знакомства (-6 костей). Но он не знает настоящего имени Зено, только его теневое имя. Это значит, что степень связи ухудшается на два пункта, вплоть до Описательной связи (-10 костей).

Культ Знаменитости...

В дополнение к штрафам от слабой симпатической связи, “метафизический вес” цели неблагоприятно сказывается на способности заклинателя установить прямую симпатическую связь. Чем более известна цель другим людям (особенно посторонним, не знающим цель лично, но проецирующим на нее свои надежды и страхи), тем сложнее ее симпатически коснуться. Вычитите Достоинство Славы цели из броска заклинательного броска. К примеру, при попытках воздействовать на Королеву Англии симпатическими заклинаниями, вычитите три кости из-за ее Славы 3. Места и предметы так же могут пользоваться подобной популярностью, что усложняет создание с ними симпатической связи.

Рассказчик назначает подобающий штраф, хотя он не должен превышать -3 кости. Известный дом, где известный серийный убийца сжег свои 23 жертвы может накладывать -1, в то время как Алмаз Хоупа - -3. Пенальти применяется только к заклинаниям, напрямую влияющим на цель, но не к косвенным заклинаниям, таким как наблюдение или отправка телепатических посланий (тех, которые ни к чему цель не принуждают). Так же этот штраф не применяется к заклинаниям, колдуемым на чувственной дальности.

... и Сокрытые

Маги, обладающие Достоинством Сокрытия получают определенную защиту от симпатической магии, направленной на них. Это правило действует так же, как и для знаменитостей выше, за исключением того что точки в Сокрытии используются вместо Славы.

То, как заклинание действует на цель так же влияет на способность мага колдовать симпатически. Заклинания, которые напрямую не влияют на цель, могут колдоваться так, как описано выше. Сюда относятся наблюдательные заклинания, в которых наблюдательное окно позволяет заклинателю видеть цель или область, но само заклинание не затрагивает Узора цели. Заклинания которые активно влияют магией на цель, как бы то ни было, такие как классическое “втыкание спиц в кукло вуду для причинения боли”, требуют более высоких познаний Арканума. Точки в основном используются для заклинания Аркануме должны быть на одну больше, чем обычно требуется для колдовства заклинания. Это требование не касается Пространство 2 компонента заклинания, который является дополнительным Арканумом, используемым для установления симпатической связи. Требование применяется к Аркануму, используемому для самого эффекта (или всем Арканам, используемым для получения многосоставного эффекта). Пример: Аретуза хочет использовать свое заклинание Разума 3 “Психическая Атака” против ее врага Бахазид. Злой маг не присутствует, поэтому Аретуза должна колдовать симпатически. Так как Психическая Атака напрямую воздействует на Узор Бахазид, Аретуза нуждается в четырех точках Разума - на одну больше, чем обычно требуемый Разум 3. Молодой маг не обладает этой степенью познания Арканума, поэтому не может колдовать это заклинание. Ей следует подождать, пока Бахазид не окажется в пределах досягаемости ее чувств. Учтите что из-за этого требования мастер Арканума (5 точек) не может колдовать симпатически заклинания Сотворения и Уничтожения напрямую против Узора цели, так как это потребует для колдовства шестой точки. Наконец, колдовство симпатической магии создает симпатическую взаимосвязь между заклинателем и целью, позволяя цели колдовать заклинания в ответ на создавшего симпатическую связь заклинателя без необходимости в Пространстве 2 (хотя он все еще получает соответствующие штрафы в зависимости от уровня связи с заклинателем). Открытие наблюдательного окна так же создает симпатическую взаимосвязь; если маг на другом конце узнает о существовании окна (используя Взор Мага, или заклинание Пространства 1 “Пространственная осведомленность”, хотя и наблюдательное заклинание не обязательно предупредит мага о существовании окна), он сможет напрямую направлять заклинания на создателя окна на другой с другой его стороны (но не на любую другую цель, не участвующую в создании симпатической магии). Связь сохраняется столько же, сколько действует создавшее ее симпатическое заклинание. Пример: Ангроба открывает наблюдательное окно, чтобы шпионить за Морвраном. К счастью, у Морврана активирован Взор Мага и он замечает окно. Воспользовавшись возможностью нанести удар по своему врагу, Морвран колдует на Ангробу заклинание Разума 3 “Психическая Атака”. Ему не нужно добавлять компонент Пространства 2 (для прямого симпатического нападения на Узор), так как заклинание Ангробу уже предоставляет необходимую симпатическую связь, но ему нужен Разум 4 (на одну точку выше, чем обычно требуется для колдовства этого заклинания, так как оно напрямую воздействует на Ангробу). У него есть нужное количество точек, поэтому он может колдовать это заклинание. Уровень симпатической связи накладывает модификатор на набор костей Морврана, Ангроба когда-то был его старым другом, но теперь - заклятый враг; связь с Морвраном - Знание (-4 кости).

Побочные эффекты Симпатического Колдовства

- Для колдовства симпатического заклинания требуется одна Мана;
- Маг лишается Защиты во время колдовства. Он сосредоточен на своей цели и поэтому менее осведомлен о своем окружении;
- Симпатические заклинания всегда вульгарны, даже если само заклинание обычно скрытое (соответственно, цель может использовать противоманию против него);
- Если заклинание напрямую воздействует на Узор цели, точки в основном Аркануме, используемом для создания заклинания, должны быть на одну выше, чем это обычно требуется для колдовства этого заклинания;
- Колдовства создают симпатическую взаимосвязь между заклинателем и целью, позволяя цели направлять заклинания против заклинателя - даже если у нее нет Пространства 2 - в течении всего времени действия симпатического заклинания.

Нацеленные Заклинания

Сплетение создано из Узоров. Маг направляет свои заклинания против одного или нескольких Узоров, и его магия разрывает, сминает, перепутывает или трансформирует этот Узор. Физические препятствия между магами и его целью не играют никакой роли. До тех пор, пока маг вообще может ощущать Узор, он может выбирать его своей целью. Единственная вещь, способная вступить с магией в противоборство, помимо обычных модификаторов восприятия, это сопротивление цели. Некоторые заклинания тем не менее создают магические эффекты, которые заклинатель физически направляет на цель, такие как копье или шар магической силы для атаки. Такие заклинания называются нацеленными. Только заклинания мгновенного действия могут быть нацеленными. Обстоятельства слишком быстро меняются для направления таким образом заклинаний длительного действия. Описания заклинаний указывают, является ли оно нацеленным. Так как нацеленные заклинания - физический феномен, направленный скорее против физического тела цели, чем на его Узор, цель не оказывает сопротивления магии, хотя противомания все еще может быть эффективна. По этой же причине к набору костей заклинания применяются Броня цели и другие модификаторы дальних атак, так как цель получает преимущества от использования Брони, укрытия или положения тела точно так же, как и при уклонении от огнестрельных атак. Обычно цели не используют свою Защиту от нацеленных заклинаний (если только описание заклинания не утверждает обратного), если только не находятся к их источнику вплотную. Броня используется только против заклинаний, от которых может защитить. Пуленепробиваемый жилет может помочь остановить летящий камень, но не воспрепятствует урону от огня или электричества.

Побочные Эффекты Нацеленных Заклинаний=

- Цель защищается как и против атак с расстояния: учитываются скрытие и/или броня и положение лежа накладывает -2 модификатор на набор костей заклинания. (Если заклинатель находится вплотную, цель учитывает свою Защиту, но заклинатель получает +2 кости бонус против лежащих целей);
- Маг получает штрафы за расстояние, когда атакует далеко стоящие цели. Близкая дистанция для его нацеленных заклинаний равна его десятикратному Гносису. Среднее расстояние в два раза больше, и дальше - в два раза больше среднего. К примеру, Гносис Арктоса равен 3, что дает его нацеленными заклинаниям короткую дистанцию в 30 ярдов, среднюю - в 60 ярдов, и дальнюю - в 120 ярдов (что эквивалентно точности тяжелого пистолета);
- В зависимости от эффекта заклинания, заклинатель может изменить свойство Цели заклинания для воздействия на несколько целей. Подобные действия включают усиление эффекта, к примеру - гигантский огненный шар или очередь снарядов. Рассказчик решает, возможен ли такой эффект для данного заклинания. Если да, то маг может добавить дополнительный цели (что даст -2 штраф каждая), но цели должны находиться неподалеку друг от друга (по крайней мере на расстоянии трех ярдов один от другого);

- Нацеленные заклинания не могут колдоваться симпатически, так же как и колдоваться через симпатическую взаимосвязь, созданную другим магом (к примеру - наблюдательно окно, созданное чтобы шпионить за магом);
- Поражение на броске нацеленного заклинания все еще позволяет его эффекту проявиться. По усмотрению Рассказчика заклинание может ударить неподалеку от объекта (машина за спиной цели) или в элемент окружения (окно за спиной цели).

Набор Костей Заклинания

Как только заклинание выбрана и его метод, действие, аспект и дальность определены, определяется его набор костей.

Механическое Заклинание

Когда маг колдует механическое заклинание, игрок кидает набор Атрибута+Умения+Арканума, используя свойства, указанные в описании механики.

Набор костей механического заклинания = Атрибут + Умение + Арканум

Атрибуты представляют волю или частую способность мага, в то время как Умения представляют его способность работать с принципами, участвующими в заклинании. Арканум показывает понимание магом феномена, с которым работает заклинание. Во случае колдовства многосоставного заклинания в наборе костей используется наибольший используемый Арканум. Учтите, что Специализации Умений не влияют на механические заклинания. Маг со специализацией в Умении Оккультизма на Проклятиях не получает дополнительную кость для общего набора костей заклинания, когда колдует заклинания-проклятия, даже если механика использует Умения Оккультизма. Вместо этого маги используют Механические Специализации своего ордена.

Импровизированное Заклинание

Когда маг колдует импровизированное заклинание, игрок кидает набор костей, основанный на Гносисе+Арканум. Набор Костей Импровизированного Заклинания = Гносис + Арканум Гносис отобразит познания мага в Высшем, способность создавать изменения мира. Это чистая магическая сила мага. Арканум отражает понимание магом феномена, с которым работает заклинание. Во случае колдовства многосоставного заклинания в наборе костей используется наибольший используемый Арканум.

Слова Силы

Каждое заклинание может быть произнесено или “заклято” Атлантическими словами или фразами. Атлантический язык ныне неизвестен с прежней гибкостью, чтобы использовать его в повседневной речи, но для усиления заклинаний слов и фраз хватает. Маги верят, что так как этот язык был родным для Оракулов и Экзархов, его слова имеют власть над Падшим Миром, образуя подобие “истинного языка”, наделяющего вещи реальностью. Если истинные слова заклинания произнесены в процессе колдовства, магия сопровождается дополнительной силой. Маг должен знать язык (Достоинство Высокого Наречия). Если это так, то он может выполнить мгновенное действие произнесения слов силы перед колдовством. Тогда +2 бонус добавляется к набору костей заклинания в следующем ходу, в течении которого он продолжает произносить заклинания. (Бонусные кости применяются только к заклинаниями, колдуемым сразу после их произнесения). В случае длительного колдовства, для получения +2 бонусных костей маг должен потратить на произнесение 30 минут. Маг должен говорить по крайней мере громким шепотом, с достаточной для того чтобы быть услышанным окружающими громкостью при успешном броске Смекалки+Собранности. Громкий шум может наложить штраф на

броски слуха, в то время как абсолютная тишина может дать другим бонус на попытки услышать приглушенный шепот.

В течении произнесения маг теряет свою Защиту и может двигаться на расстояние, не превышающее его показатель Скорости (он не может бежать). Учтите, что скрытые заклинания, сопровождаемые бормотанием и наблюдаемые Спящими, могут считать Невероятными и повышать риск возникновения Парадокса.

Факторы Заклинания

Все предыдущие правила предполагают лишь самые простые аспекты колдовства заклинаний: заклинание воздействует на одну цель в течении очень короткого промежутка времени. Тем не менее маг может создать Имаго, маг может призвать взрыв пламени на целую область или зачарование, которое продлится целый день. Эти элементы заклинания - количество целей или область действия, длительность работы заклинания, и даже чистая его сила - называются факторами заклинания, и маг может улучшать их по своему желанию. Заклинания ограничены лишь силой и знанием мага.

- Потенциал - показатель силы заклинания. Для атакующих заклинаний это - повреждения от заклинания. Для других заклинаний Потенциал имеет разное значение. Потенциал так же определяет стойкость заклинания к попыткам других магов отразить и развеять его.
- Цель - это создание или объект или число объектов, на которые воздействует заклинание. По умолчанию это - одна цель: единичное живое существо или неживой предмет Размером вплоть до 20, или маленькая область. Для воздействия на больших по размеру существ и объекты вам необходимо добавлять дополнительный фактор цели.
- Длительность - это время работы заклинания. По умолчанию для большинства заклинаний это один ход (для мгновенных эффектов) или одна сцена (для длящихся эффектов). Как только Длительность кончается, заканчивается и заклинание.

Любой маг может увеличить разные факторы своего заклинания, хотя это и будет стоить штрафных костей (для мгновенных заклинаний) или дополнительных требуемых успехов (для длительных заклинаний). Маг с продвинутым пониманием в Аркануме заклинания (на одну точку выше, чем обычно требуется для колдовства заклинания) может увеличить его факторы более значительно в соответствии с нижеприведенным описанием. Учтите, что факторы заклинания сначала могут показаться сложными, но они - не обязательны. Маг не обязан изменять базовые факторы своего колдовства заклинаний, описанные в отдельных описаниях каждой Арканы, но у него есть такая возможность. Начинающие игроки могут захотеть повременить с изменением факторов заклинаний до тех пор, пока не освоят азы системы колдовства заклинаний.

Мгновенное Колдовство

Описание заклинания указывает, какой из его факторов является основным. Успехи на броске заклинания применяются к этому фактору. Один успех дает заклинанию следующие факторы: Потенциал: 1 пункт Цель: Одна (Размер 20 или меньше), или окружность радиусом в один ярд, или выбранная область площадью 5 квадратных футов. Длительность: Один ход (три секунды) для мгновенных мимолетных, и один час или одна сцена для длящихся. Дополнительные успехи улучшают лишь основной фактор. Для улучшения других факторов вы можете назначать штраф к броску, перед тем как его совершить. Учтите, что только успехи могут улучшить основной фактор. Потенциал: Потенциал описывает чистую силу заклинания. Так же он отображает стойкость заклинания, то, насколько тяжело его отразить или развеять. Даже если заклинание требует лишь одного пункта Потенциала, заклинатель может захотеть увеличить его Потенциал, если подозревает от цели попыток его отражения или развеивания. Заклинание с основным Фактором Цели или Длительности (то есть, успехи применяются к одному из этих факторов), по умолчанию имеют один пункт Потенциала, что

Mage: The Awakening Rulebook

делает их отражение или развеивание достаточно простым, даже если результат колдовства - выдающий успех. (Это заклинание влияет на многие цели или длится долгое время, но имеет малый запас стойкости против попыток отражения или развеивания). Потенциал - основной фактор для большинства заклинаний, описанных в этом разделе. Если описание заклинания не указывает на то, что его успехи увеличивают количество целей (или площадь воздействия) или Длительность, предполагается, что его успехи применяются к Потенциалу.

Потенциал	Штрафные Кости
1	Нет (базовые успехи)
2	-2
3	-4
4	-6
5	-8*

- Используйте дополнительные -2 кости за каждый дополнительный пункт Потенциала. К примеру Потенциал 6 будет накладывать штраф -10 костей.

Цели

Заклинания направляются на одну или несколько целей. Магия напрямую вплетается в их Узор, преодолевая мешающие ей препятствия. Два рассматриваемых здесь вопроса это: Как много целей могут быть затронуты, и Насколько большой может быть каждая цель?

Количество Целей	Штрафные кости
Одна	Нет (базовые успехи)
Две	-2
Четрые	-4
Восемь	-6
16	-8*

- Используйте дополнительные -2 кости за каждое удвоение количества целей. К примеру 32 цели приведут к штрафу в -10 костей.

Размер

Как только маг определит цели, он должен будет исходить из размера наибольшей цели. Цели выдающегося размера (больше мусоровоза) требуют дополнительного контроля над заклинанием.

Размер наибольшей цели	Штрафные кости
20 или меньше	Нет (базовые успехи)
21-30	-2
31-40	-4
41-50	-6
51-60	-8*

- Используйте дополнительные -2 кости за каждые +10 к Размеру. К примеру цель Размера 61-70 наложит штраф -10 костей.

Область действия

Вместе одной или большего числа дополнительных целей маг может влиять на окружность определенного радиуса вокруг конкретной точкой (с равными во всех направлениях радиусами), или определенного объема (измеряемого в трех измерениях - длине, ширине и высоте - определяемых заклинателем). В таком случае заклинание будет влиять на все и всех в этой окружности или объеме, друзей или врагов. Маг не может выбирать конкретные цели внутри обозначенного пространства.

Радиус	Объем	Штрафные кости
1 ярд	5 кубических ярдов	Нет (базовые успехи)
2 ярда	10 кубических ярдов	-2
4 ярда	20 кубических ярдов	-4
8 ярдов	40 кубических ярдов	-6
16 ярдов	80 кубических ярдов	-8*

- Используйте дополнительные -2 кости за каждое удвоение радиуса или объема. К примеру окружность с радиусом в 32 ярда или объем в 160 кубических ярдов наложит штраф -10 костей.

Учтите: Центр окружности должен быть в пределах ощущаемой вами области. Обычно это значит, что маг должен его видеть, если только центр не издает шума, по которому его можно определить или почувствовать. Иначе он должен использовать симпатическую магию (Пространство 2) для воздействия на точку за пределами своих ощущений.

Продвинутое воздействие по площади

Если маг владеет точками в основном Аркануме заклинания, которые на одну или большее число превышают обычно требуемые для колдовства заклинания, он может увеличить радиус или объем в более серьезной степени.

Радиус	Объем	Штрафные кости
1 ярд	5 кубических ярдов	Нет (базовые успехи)
4 ярда	20 кубических ярдов	-2
16 ярдов	80 кубических ярдов	-4
64 ярда	320 кубических ярдов	-6
256 ярдов	1280 кубических ярдов	-8*

- Используйте дополнительные -2 кости за каждое учетверение радиуса или объема. К примеру окружность с радиусом в 1024 ярда или объем в 5,120 кубических ярдов наложит штраф -10 костей.

Маг может изменять заклинания, которые обычно влияют на одну или несколько целей, для воздействия на окружность или объем. Его точки в Аркануме должны быть на одну или несколько выше обычно требуемых для колдовства заклинания (хотя он и будет использовать основную, а не продвинутую таблицу для определения области воздействия), и подобные действия будут стоить одной Маны в процессе колдовства.

Длительность

Есть четыре типа Длительности заклинания: длящаяся, на время концентрации, мимолетная и продленная. Каждое описание заклинания в этой главе указывает Длительность каждого заклинания.

Длющиеся

Эффект длющихся заклинаний - естественная часть реальности; оно не имеет определенной Длительности, так как существует до тех пор, пока для него это естественно. К примеру, заклинание поджигающее врага - длющееся. Огонь - реален, и естественно продолжает жечь до тех пор, пока есть чему гореть. Повреждения цели так же настоящие, и лечиться должны нормально. Точно так же, заклинания, исцеляющие повреждения, длющиеся. Исцеление восстанавливает цель до естественного состояния, поэтому раны не появляются заново после окончания заклинания. Основанные на концентрации, мимолетные и продленные заклинания все создают неестественные эффекты, такие как изменение чьей-либо формы. Их эффект кончается по истечении Длительности заклинания. То есть реальность возвращается к нормальному состоянию. Заклинания с длющейся Длительностью не входят в число максимально доступных для поддержания магом (на основании Гносиса).

На время концентрации

Заклинания с Длительностью, основанной на концентрации, длятся столько, сколько маг прикладывает для этого мысленные усилия. Маг не может предпринимать любые другие действия, хотя и может искать укрытия от атак на расстоянии. Если маг атакован, для сохранения магом концентрации должен быть сделан рефлекторный бросок Решимости+Собранности. Если маг по любой причине, добровольно или нет, прекращает концентрацию, заклинание заканчивается. Исключение - те случаи, в которых он решает увеличить фактор Длительности так, буд-то это мимолетное заклинание, перед колдовством заклинания, в таких случаях заклинание длится дополнительно время, равное добавленной Длительности, и затем исчезает. Маг не может восстановить концентрацию на заклинании после ее прерывания, даже если заклинание все еще работает. Учтите: Маг не может использовать основанную на концентрации Длительность когда колдует нацеленные заклинания.

Мимолетные заклинания

Базовая Длительность мимолетных заклинаний - один ход.

Длительность	Текст заголовка	Штрафные кости	Текст заголовка
1 ход	Текст ячейки	Нет (базовые успехи)	Текст ячейки
2 хода	Текст ячейки	-2	Текст ячейки
3 хода	Текст ячейки	-4	Текст ячейки
5 ходов	Текст ячейки	-6	Текст ячейки
10 ходов	Текст ячейки	-8*	Текст ячейки

- Используйте дополнительные -2 кости за каждые +10 ходов. К примеру, Длительность мимолетного заклинания в 20 ходов наложит штраф -10 костей.

Продленные Заклинания

Базовая Длительность Продленных Заклинаний - одна сцена или один час.

Длительность	Штрафные кости
Одна сцена/час	Нет (базовые успехи)
Два часа	-2
12 часов	-4
24 часа	-6
Два дня	-8*

Mage: The Awakening Rulebook

- Используйте дополнительные -2 кости за каждые +2 дня. К примеру, Длительность продленного заклинания в 4 дня наложит штраф -10 костей.

Продвинутое Продление

Если маг владеет точками в основном Аркануме заклинания, которые на одну или большее число превышают обычно требуемые для колдовства заклинания, он может увеличить Длительность в более серьезной степени.

ДлительностьТекст заголовка	Штрафные костиТекст заголовка
Одна сцена/часТекст ячейки	Нет (базовые успехи)Текст ячейки
24 часаТекст ячейки	-2Текст ячейки
Два дняТекст ячейки	-4Текст ячейки
Одна неделяТекст ячейки	-6Текст ячейки
Один месяцТекст ячейки	-8Текст ячейки
Бесконечно	-10*

- Заклинание постоянно, пока не отменено или развеяно. Живые цели, как бы то ни было, растут, меняются и исцеляются. Заклинания Бесконечной Длительности не могут колдоваться на живых существ.

Вульгарные заклинания с Длительности больше, чем один час или сцена, могут страдать от разъедающих эффектов Неверия, случись Спящим наблюдать магию.

Атлантйские Руны

Алфавит Атлантиды, как и слова этого языка, наполнен силой. Атлантйские Руны могут наноситься на цель мимолетного или продленного заклинания для автоматического изменения их Длительности на +1. (Магу не нужно самому увеличивать Длительность, назначая дополнительные штрафные кости или увеличивая число необходимых успехов; руны все сделает сама). Руны не влияют на заклинания с длящейся или основанной на концентрации Длительностью. Если заклинание влияет на область, границы ее на каждом основном направлении должны быть помечены руной. Заклинатель должен лично нанести руны - нарисовав, написав или нацарапав их не позднее, чем за день до колдовства заклинания. Эти действия требуют по меньшей мере мгновенного действия и возможно успешного броска Ловкости+Ремесла, в зависимости от выбранного метода. Маги не могут использовать созданные заранее руны, изготовив штамп и отпечатавая их на целях по мере надобности. Каждая руна должна быть рукотворной в сам момент нанесения.

Руны лучше всего подходят для использования в ритуальном (длительном) колдовстве, таком как создание магического круга защиты (заклинание Знака Защиты Пространства), и не очень удобны в использовании в боевой магии, если конечно у мага нет возможности оставить руну на цели перед колдовством. Маги со знанием Высокого Наречия могут понимать руны и избегать быть ими помеченными.

Побочный эффект использования рун в том, что заклинание замирает, если руна (или одна из рун направления, определяющих область действия) удалена или стерта, даже если Длительность заклинания еще не истекла. Заклинатель может нарисовать руну заново на цели (или перерисовать удаленные с области маркеры) для перезапуска заклинания; никаких бросков заклинания не требуется. Любое прошедшее время все еще идет в счет Длительности заклинания, даже если эффект самого заклинания активным не было.

Маги обычно вырезают руны на предметах, которые собираются улучшить или зачаровать.

Длительное Колдовство Заклинаний

Легенды и сказания о былом наполнены образами ведьм, проводящих часы над кипящими котлами, колдунами, целыми днями заклинаящими древними именами силы, или недельными медитациями мистиков для достижения чудесных эффектов. Каждый из этих волеборцев выполнял длительное действие колдовства, так же называемое ритуальным колдовством, позволяющим накапливать успехи серией бросков. Искомое число успехов зависит от всех описанных в Имаго факторов. Первым успехом в длительном колдовстве достигаются все базовые факторы, перечисленные выше в описании мгновенного колдовства: 1 пункт Потенциала, одна цель и Длительность в один ход (для мимолетных заклинаний) или один час/сцену (для продленных заклинаний). Дополнительные факторы получаются добавлением большего количества успехов к искомому количеству. Для определения искомого числа используйте нижеприведенную таблицу, добавляя успехи к каждому фактору. Заклинания длительного колдовства не активизируются до тех пор, пока не набраны все успехи для всех указанных факторов. В отличие от мгновенного колдовства факторы не должны указываться до колдовства; успехи распределяются по необходимости среди всех факторов для достижения искомого для заклинания общего числа.

Потенциал

Потенциал	Искомое число
1	Базовые успехи
2	+1 успех
3	+2 успеха
4	+3 успеха
5	+4 успеха*

- Добавьте дополнительный успех к искомому числу за каждый дополнительный пункт Потенциала.

Цель

Количество Целей	Искомое Число
Одна	Нет (базовые успехи)
Две	+1 успех
Четыре	+2 успеха
Восемь	+3 успеха
16	+4 успеха*

- Добавьте дополнительный успех к искомому числу за каждое удвоение количества целей. К примеру, 32 цели добавят к искомому числу пять успехов.

Размер

Размер Наибольшей Цели	Искомое Число
20 или меньше	Нет (базовые успехи)
21-30	+1 успех
31-40	+2 успеха
41-50	+3 успеха
51-60	+4 успеха*

Mage: The Awakening Rulebook

- Добавьте дополнительный успех к искомому числу за каждые +10 Размера. К примеру, 61-70 Размер цели добавит к искомому числу пять успехов.

Область действия

Радиус !! Объем !! Искомое Число		
1 ярд	5 кубических ярдов	Нет (базовые успехи)
2 ярда	10 кубических ярдов	+1 успех
4 ярда	20 кубических ярдов	+2 успеха
8 ярдов	40 кубических ярдов	+3 успеха
16 ярдов	80 кубических ярдов	+4 успеха*

- Добавьте дополнительный успех к искомому числу за каждое удвоение радиуса или объема. К примеру окружность с радиусом в 32 ярда или объем в 160 кубических ярдов добавит к искомому числу пять успехов.

Продвинутое воздействие по площади

Если маг владеет точками в основном Аркануме заклинания, которые на одну или большее число превышают обычно требуемые для колдовства заклинания, он может увеличить радиус или объем в более серьезной степени.

Радиус	Объем	Штрафные кости
1 ярд	5 кубических ярдов	Нет (базовые успехи)
4 ярда	20 кубических ярдов	+1 успех
16 ярдов	80 кубических ярдов	+2 успеха
64 ярда	320 кубических ярдов	+3 успеха
256 ярдов	1280 кубических ярдов	+4 успеха*

- Добавьте дополнительный успех к искомому числу за каждое учетверение радиуса или объема. К примеру окружность с радиусом в 1024 ярда или объем в 5,120 кубических ярдов добавит к искомому числу пять успехов.

Длительность

Мимолетные Заклинания

Длительность	Искомое Число
1 ход	Базовые успехи
2 хода	+1 успех
3 хода	+2 успеха
5 ходов	+3 успеха
10 ходов	+4 успеха*

- Добавьте дополнительный успех к искомому числу за каждые +10 ходов. К примеру, Длительность мимолетного заклинания в 20 ходов добавит к искомому числу пять успехов.

Продленные Заклинания

Длительность	Штрафные кости
Одна сцена/час	Базовые успехи
Два часа	+1 успех
12 часов	+2 успеха
24 часа	+3 успеха
Два дня	+4 успеха*

- Добавьте дополнительный успех к искомому числу за каждые +2 дня. К примеру, Длительность продленного заклинания в 4 дня обавит к искомому числу пять успехов.

Продвинутое Продление

Если маг владеет точками в основном Аркануме заклинания, которые на одну или большее число превышают обычно требуемые для колдовства заклинания, он может увеличить Длительность в более серьезной степени.

Длительность	Штрафные кости
Одна сцена/час	Базовые успехи
24 часа	+1 успех
Два дня	+2 успеха
Одна неделя	+3 успеха
Один месяц	+4 успеха
Бесконечно	+5 успехов*

- Заклинание постоянно, пока не отменено или развеяно. Живые цели, как бы то ни было, растут, меняются и исцеляются. Заклинания Бесконечной Длительности не могут колдоваться на живых существ.

Выведение заклинания из под контроля

Заклинания идут в счет общего ограничения на количество заклинаний, которые маг может поддерживать в активном состоянии, определяемого его Гносисом. Маг может вывести заклинание из под своего контроля, позволяя ему оставаться самому по себе (до тех пор, пока не будет развеяно). Для этого нужно пожертвовать одной точкой Силы Воли (она может быть восстановлена за цену в восемь пунктов опыта). Как только маг вывел заклинание, он больше не может развеять его по своему желанию, ограничить или изменить факторы заклинания, или любым другим образом повлиять на него, используя обычные правила для контроля заклинания. Он работает так, будто это заклинание колдовал другой маг. Маги обычно сохраняют Выведение для заклинаний Бесконечной Длительности; цена считается слишком высокой для заклинаний, которые исчезнут по завершении их Длительности.

Быстрое Колдовство в Ритуальное Колдовство

Таланты мага - его набор костей - может быть недостаточен для получения всех желаемых факторов, что уменьшит его до рискованной кости судьбы. Но тем не менее этого недостаточно чтобы отпугнуть или победить Пробужденного. Маг может выполнить заклинания мгновенного действия как церемониальное или ритуальное колдовство, выполняемое за длительное действие, что позволит ему реализовать все факторы с помощью серии бросков. Тем не менее он не может выполнять заклинания длительного действия как мгновенное колдовство.

Пример: Арктос хочет колдовать импровизированное заклинание Сил 2 “Контролировать Свет” для усиления лампы его фонарика, и хочет, чтобы оно продлилось весь день (24 часа). Его Гносис 3 + Силы 3 дают ему набор из 6 костей без модификаторов. 24-часовая Длительность накладывает на набор штраф -6 костей. Игрок Арктоса ограничен костью судьбы. Арктос решает колдовать заклинание длительным колдовством, что займет у него больше времени (один час за бросок с его Гносисом 3), но даст его игроку больший набор костей. Для 24-часовой длительности к искомому числу добавляются три успеха. Так как Арктосу нужен только 1 Потенциал, базовое число - один успех, и итоговое - четыре успеха. С шестью костями игрока, он может получить это количество и за один бросок, но скорее всего это займет два или три броска (два или три часа колдовства).

Маг может захотеть закончить раньше и принять более слабое заклинание, или продолжать и создать сильное заклинание, как только он наберет достаточное количество успехов. В любом случае для изменения Имаго должен тратиться пункт Силы Воли, или все набранные успехи будут потеряны. Количество времени, которое занимает один бросок, определяется Гносисом мага.

Гносис	Время на Бросок
1-2	3 часа
3-4	1 час
5-6	30 минут
7-8	10 минут
9-10	1 минута

Броски должны идти один за другим. Заклинатель может отдохнуть лишь короткий промежуток времени между бросками - 10 минут за точку Гносиса. По этим причинам маги, слишком долгое время потратившие на колдовство, могут страдать от эффектов переутомления. Заклинатель, который не способен продолжать колдовство между перерывами, теряет все набранные успехи. Маги перед длинными ритуалами иногда используют магию Жизни или Разума для лучшего сопротивления эффектам переутомления.

Сопротивление против Магии

Перед тем, как бросить кости для колдовства заклинания, следует учесть любое сопротивление против магии, которым обладает цель, так как оно повлияет на набор костей и исход колдовства. Живые создания обладают степенью внутреннего сопротивления магии; их Узоры иногда могут сопротивляться навязанным извне изменениям. Смотрите описание заклинания - разрешает ли оно цели какую-либо форму защиты. Есть два типа внутреннего сопротивления против магии: “состязательное” сопротивление и “автоматическое” сопротивление. Маги так же используют противомагию для получения дополнительной защиты от заклинаний. Цель может решить не сопротивляться заклинанию, но она должна сделать это осознанно. Магия Разума не может использоваться для подавления защиты цели. (Конечно цель может верить, что маг колдует полезное для нее заклинание и поэтому опустить защиту, но ничего не гарантирует того, что маг не предаст это доверие вредоносным заклинанием).

Состязательное Сопротивление

Некоторые заклинания позволяют цели сделать состязательный бросок для избежания магических эффектов. Это рефлекторный бросок, совершаемый сразу после броска заклинания. Если успехи равны или их больше чем, у заклинателя, заклинание не оказывает на цель никакого эффекта. Описание заклинания указывает какой Атрибут Сопротивления бросается целью. Собранность может использоваться для сопротивления влияющим на эмоции заклинаниям и любым заклинаниям, намеренным нарушить его восприятие. Решимость может использоваться для сопротивления ментальным эффектам, таким как контроль разума или подавление воли. Для физически влияющих

заклинаний, таких как заклинания истощения Смерти, для сопротивления может использоваться Выносливость. Гносис мага добавляется к таким состязательным наборам костей, что дает ему лучшее защиту у Спящего, чем та, которой обладают Спящие;

Состязательный Бросок: Атрибут Сопротивления + Гносис

Если цель осведомлена о магической атаке, она может потратить пункт Силы Воли для +3 бонуса на состязательном наборе костей.

Результаты Броска: Драматический Провал: Цель полностью поддается заклинанию. Его факторы остаются прежними, но эффект становится более интенсивным - боль сильнее, гипноз сильнее. По умолчанию Рассказчика цель может потерять свои действия в этом ходу или следующем, так как полностью отвлечена заклинанием. Провал: Эффекты заклинания применяются к цели. Успех: Если успехи равны или превосходят успехи заклинателя, заклинание не оказывает эффекта на цель (или если заклинание длительного колдовства, заклинатель не набирает успехи) Выдающийся Успех: Если успехи равны или превосходят успехи заклинателя, заклинание не оказывает эффекта на цель (или если заклинание длительного колдовства, заклинатель не набирает успехи)

Автоматическое Сопротивление

Атрибут Сопротивления цели вычитается из набора костей заклинания. Описание заклинания указывает, какой Атрибут использовать. Если заклинание влияет на несколько целей, на набор костей влияет самый высокий среди целей Атрибут Сопротивления. То есть воздействующее на разум заклинание, применяемое на три цели с показателями Решимости 2, 3 и 5 получает -5 штрафа (самый высокий в группе показатель Сопротивления). Для длительных действий колдовства вычитайте Атрибут Сопротивления из каждого броска костей. Если цель осведомлена о магической атаке, она может потратить пункт Силы Воли для получения +2 бонуса к своему показателю Сопротивления.

Сверхъестественный Конфликт

Маги неизбежно будут вступать в контакт с другими пугающими и ужасными существами Мира Тьмы. Маги могут схлестнуться с оборотнями, вампирами и более странными вещами. Когда такой контакт не может разрешиться мирно, для определения того, какое из существ превалирует используются сверхъестественные силы и способности.

В этой книге заклинания применяются против смертных человеческих существ и против других магов. В этих случаях правила работают как указано. Есть небольшой вопрос на тему защиты, которой может обладать цель. Смертные скорее всего не имеют другой защиты против состязательных заклинаний кроме своего соответствующего Атрибута Сопротивления, в то время как маги добавляют к своему Атрибуту Сопротивления свой Гносис. К примеру, смертная цель магии Разума обладает одной лишь Решимостью для участия в состязательном броске против набора костей мага. В то время как другой маг, являясь целью заклинания Разума, имеет состязательный набор костей, состоящий из Решимости + Гносиса.

Но что случается, когда маг встречает сверхъестественное существо и становится целью сил, которыми оно обладает? Как природная суть или способности его защищают? В случаях состязательного броска для определения эффекта силы, бросается соответствующий Атрибут Сопротивления + Гносис. Атрибут Сопротивления это один из Выносливости, Решимости или Собранности мага. Выносливость используется против сил, имеющих физический эффект, Решимость используется против сил, имеющих ментальный эффект и Собранность используется против сил, имеющих эмоциональный эффект.

К примеру если вампир пытается Гипнотизировать вашего мага, бросьте Решимость+Гносис в состязательном броске. Если оборотень использует Дар Чуть Под Поверхностью для определения лжи вашего мага, для сопротивления бросьте Собранность + Гносис.

Как бы то ни было используйте все остальные правила, применяемые к данной силе.

Рассказчик может пользоваться основным правилом всегда, когда выставляет против вашего персонажа собственноручно созданных монстров - никогда ранее не виданных странных существ. Или он может разрешить вам этот тип состязательно броска в тех случаях, когда хроники вашего мага пересекаются с игрой Оборотень: Отверженный, Вампир: Реквием или любой другой игрой Сказания. Когда Дары, Дисциплины или другие силы их этих игр обращаются против вашего персонажа, вы можете быть уверены, что его внутренний потенциал как тайного создания может дать ему определенную защиту.

Однако учтите что такая защита не применяется, когда против используемой силы не разрешен состязательный бросок. Скажем, Рассказчик кидает набор костей для определения эффекта используемого против Мага Дара оборотня, и правила говорят, что Решимость вашего персонажа просто вычитается из этого набора. В таком случае Гносис вашего мага из этого набора не вычитается. Так как состязательный бросок не используется в сопротивлении этой силе, лишь Атрибут Сопротивления вашего персонажа применяется как штраф к набору костей.

И будьте готовы! Так же, как и маги имеют специальную защиту от сил других сверхъестественных существ, так же эти существа получают дополнительную защиту против магии Пробужденных. Когда заклинаниям сопротивляются состязательным броском, создания вроде оборотней и вампиров получаю специальный набор костей, основанный на их собственной неземной природе. Эта дополнительная защита объясняется в Оборотень: Отверженный, Вампир: Реквием и других играх Сказания.

Противомагия

Маги обладают способностью противостоять различным типам магии, в особенности магии, направленной на них. Противомагия это дополнение к любому виду сопротивления против магии, которое персонаж уже получил, как описано выше. Противомагия применяется до того, как делаются броски, для противостояния грядущему заклинанию.

У магов есть три разных варианта противомагии: “Развеять заклинание”, когда он отменяет существующее заклинание; “Магический щит”, когда он защищает себя от других заклинаний; и “Противомагия”, когда маг блокирует любое атакующее заклинание специальным контр-заклинанием. Первые два метода требует Арканума Сути. “Противомагия” требует одной точки в одной из использованных в атакующем заклинании Аркан.

Контр-заклинание

(Любой из использованных в атакующем заклинании Аркан на О) Маг создает из Узора препятствия, ослабляющие или даже отменяющие заклинание. Практика: Защита Действие: Мгновенное и состязательное; успехи сравниваются с Потенциалом заклинания-цели. Длительность: Длительная Аспект: Скрытый Цена: 1 мана

Когда кто-либо направляет вульгарное заклинание на мага или другую цель, которую маг хочет защитить, он может колдовать конт-заклинание, которое создает магические помехи, ослабляющие или даже отменяющие атакующее заклинание похожим на препятствия, которые становятся укрытием от атак с расстояния, образом. Для начала у него должен быть Взор Мага, чтобы суметь воспринять атакующее заклинание. Как действия уклонения, он может колдовать Контр-заклинание против

вульгарных заклинаний, колдуемых другим магом с большей Инициативой. (Он не может контр-атаковать атаки с меньшей Инициативой, если уже выполнял действия в этом ходу). Маг может даже контратаковать симпатические заклинания, колдуемые прямо нанего (но не те, которые колдуются на другие цели), ощущая напряжение симпатической взаимосвязи, вызванное заклинанием (опять же, для этого у него должен быть Взор Мага).

Успехи вычитаются из Потенциала заклинания-цели. Если заклинание-цель остается без Потенциала, оно полностью отменяется. Если хотя бы один пункт Потенциала остается, заклинание применяется против цели (со своими уменьшенным Потенциалом).

Скрытые заклинания обычно не могут быть контр-атакованы, так как защищающийся маг должен сначала определить его составные Арканумы, используя для этого обычные правила. Подобные расследования обычно недоступны в тот ход колдовства заклинания, хотя некоторая магия Времени может дать магу дополнительное необходимое время или подсказки о том, какое заклинание заклинатель собирается колдовать еще до самого колдовства. Вульгарные заклинания не нуждаются в подобном изучении; они достаточно очевидны для контр-атаки в этом же ходу.

Заклинание, нацеленное на несколько целей, не должно контр-атаковаться каждой целью; успешная контр-атака ославляет или отменяет его эффекты для всех целей.

Контратакующий маг должен иметь по крайней мере одну точку в одном из использованных в атакующем заклинании Аркан. К примеру для контратаки многосоставного заклинания Разум 3 + Жизнь 2 маг нуждается или в Разуме 1, или в Жизни 1, но не в обоих. Если у него нет требуемого познания в Арканах, он не может контратаковать заклинание. Контр-заклинание может быть выучено как механика (с использованием Умения Оккультизм), но оно должно учиться для каждой отдельной Арканы, к которой применяется.

Маг с двумя точками к Сути может вместо этого использоваться заклинание “Суть контр-заклинания”, для контр-атаки любого заклинания вне зависимости от Арканумов. Дополнительно Суть Контр-заклинания позволяет контратаковать скрытые заклинания (предполагается активный Взор Мага) без необходимости их первоначального изучения.

Вызов Парадокса

Как только маг начал колдовство мгновенного заклинания (то есть после того как игрот определил все вышеперечисленные элементы для заклинания персонажа), но до того как бросается заклинательный бросок, Рассказчик проверяет возможность возникновения Парадокса. Если колдуется длительное заклинание, бросок Парадокса делается после колдовства, и только если колдовство было успешным.

Парадокс может случиться в следующих ситуациях:

- Маг колдует вульгарное заклинание;
- Ман колдует скрытое заклинание, которое Спящие свидетели считают Невероятным;

В любом из этих случаев Рассказчик делает бросок Парадокса для того, чтобы решить, вызвало ли колдовство персонажа Парадокс. Бросок Парадокса основан на наборе костей, определяемом Гносисом заклинателя.

Гносис	Базовый Набор Костей Парадокса
1-2	1 кость
3-4	2 кости
5-6	3 кости

7-8	4 кости
9-10	5 костей

Базовый набор костей также меняется от различных условий, включая успешные броски Парадокса. Чем больше сделано бросков Парадокса, тем больше становится следующий набор костей.

Основные Модификаторы

Модификатор костей	Ситуация
+1	Каждый бросок Парадокса после первого сделанного для этого заклинателя в течении той же сцены. Бонус увеличивается с каждым броском, поэтому третий бросок сделанный для мага в этой сцене имеет +2 модификатор. В случае длительного колдовства заклинаний модификатор считается от успешных бросков Парадокса в течении того же дня.
-1	Маг колдует механику
-1	Маг в течении колдовства использует магический инструмент
+2	Один или несколько Спящих наблюдают магию (только вульгарную магию)

Смягчение Парадокса

До того как делается бросок Парадокса, игрок заклинателя может объявить, что его персонаж пытается смягчить шансы Парадокса, тратя ману для более легкого проявления в мире заклинания. Одна Мана тратится за каждую кость, которую игрок хочет вычесть из набора костей Парадокса. Это рефлексорное действие. Пункты не могут превышать количество Маны, которое игрок может потратить за один ход, основанное на его Гносисе, включая количество Маны, которое должно быть потрачено на само колдовство.

Магические Инструменты

Магический инструмент помогает магу уменьшить шанс Парадокса во время введения невозможной или невероятной феномены в обыденный мир. Если маг в колдовстве использует магические инструмент, одна кость вычитается из набора костей Парадокса, кидаемого из за этого заклинания. Типы магических инструментов, из которых маг может выбирать, определяются его Путем и Орденом. Он может выбирать из каждой категории.

Результаты Броска

Драматический провал: Маг не вызвал Парадокс и следующий бросок Парадокса, совершаемый для него в эту же сцену (для мгновенного колдовства) или в тот же день (для длительного колдовства) не получает обычный складывающийся +1 модификатор.

Провал: Маг не вызывает Парадокс.

Успех: Парадокс происходит вне зависимости от успеха или провала колдовства. Количество успехов определяет тяжесть Парадокса.

Успехи	Тяжесть
1	Разрушение
2	Бедлам
3	Аномалия
4	Заклеймление

5+	Манифестация
----	--------------

Дополнительно игрок заклинателя вычитает одну кость за каждый успех Парадокса из своего заклинательного броска. Чем хуже Парадокс, тем выше шанс того, что заклинание не сработает, или по крайней мере не сработает так хорошо, как могло бы в других случаях. В любом случае, Парадокс оказывает влияние.

Выдающийся Успех: Маг получает Парадокс Манифестации.

Откат

После того как бросок Парадокса сделан и количество успехов открыто Рассказчиком, заклинатель может попытаться сдержать Парадокс, частично или полностью, в своей собственной плоти. Он может решить превратить успехи Парадокса в оглушающий вред на основе один-к-одному. Это называется Откатом.

Откат доброволен. Если маг согласен страдать, он может уничтожить любое количество успехов, которое захочет, или даже уничтожить все успехи, если только его Здоровья хватает, чтобы выдерживать повреждения. Жертвующие собой маги могут даже потратить последний пункт Здоровья, хотя это возможно и приведет их к потере сознания.

Урон Отката - Стойкий; он не может быть вылечен магией Пробужденных, такой как заклинания Жизни 2 “Самоисцеление” или Жизни 3 “Исцеляющее Сердце”, или Восстановлением Узора. Броня и магия не защищают от урона Отката.

Стойкий урон

Разрушение Узора и Откат Парадокса могут вызывать Стойкий Урон. Этот тип урона не может быть регенерирован с использованием сверхъестественных средств, хотя и вылечивается с обычной скоростью. Оглушающий, летальный и смертельный урон может быть Стойким.

Примеры Парадокса:

Арктос колдует импровизированное вульгарное заклинание. До того, как будут сделаны броски, определяющие успех или провал заклинания, Рассказчик делает бросок Парадокса, первый для Арктоса в этой сцене. Гносис Арктоса равен 3, поэтому базовый набор костей состоит из двух костей. Спящих свидетелей нет, поэтому нет и штрафных костей, но Арктос использует магический инструмент (железный жезл), уменьшающий набор костей Парадокса на одну кость.

Рассказчик бросает одну кость и получает один успех, означающий Парадокс Разрушения. Игрок вычитает одну кость из заклинательного броска Арктоса за один успех Парадокса. Если заклинание будет успешным, Арктос потеряет над ним контроль в соответствии с правилами Разрушения.

Позже в той же сцене Арктос колдует другое импровизированное вульгарное заклинание. Набор костей Парадокса равен двум (две базовые кости за его Гносис, +1 за второй бросок Парадокса за одну сцену, -1 за магический инструмент). Игрок Арктоса объявляет, что его персонаж хочет смягчить бросок, тратит одну Ману для уменьшения набора костей до одной кости.

Рассказчик бросает кость и чудесным образом снова получает один успех. Арктос не хочет очередного вышедшего из под контроля заклинания. Его игрок объявляет, что Арктос будет страдать от Отката на один пункт Стойкого оглушающего урона для сдерживания Разрушения и сохранения контроля над своим заклинанием.

Колдовство Заклинания

Как только все этапы пройдены, маг колдует заклинание.

- **Механическое Колдовство:** Маг должен выполнить заложенные в механику жесты, основанные на тайных знаках своего ордена. Для скрытого заклинаний они обычно достаточно незаметны, к примеру - поднять палец или поднять бровь, в то время как вульгарные заклинания обычно требуют составления руками жестов, которые могут казаться другим языком глухо-немых. Если он вообще не может выполнить жесты, он не может выполнить механическое колдовство.
- **Импровизированное Колдовство:** Магу не обязательно выполнять жесты или другие движения. В зависимости от эффекта его вовлеченность в магию может быть абсолютно не очевидна. Некоторые эффекты, такие как многие нацеленные заклинания (к примеру “Шаровая молния” Сил 4) очевидно выдают заклинателя. В других случаях заклинатель даже может претворяться спящим во время колдовства импровизированного заклинания (если только цель все равно будет ощущаться).

Мгновенное Колдовство

Как и в любом мгновенном действии, даже одного успеха достаточно для успешности заклинания. Помните: Если заклинание вызывает Парадокс, успехи на броске Парадокса вычитаются из заклинательного броска как пенальти. На этом этапе игрок должен делать заклинательный бросок, даже если приведен к кости судьбы - сейчас он не может отступить.

Результаты Броска Драматический Провал: Магия не сработала. Если заклинание вызвало Парадокс, по решению Рассказчика его эффект может быть более тяжким. **Провал:** Магия не сработала; воображение мага не воплотилось в реальность. **Успех:** Эффект заклинания работает так же, как и в воображении. Дополнительные успехи могут применяться на основной фактор заклинания. Учтите: Если цель может сопротивляться броску и ее успехи равны или превышают заклинательные успехи, заклинание на нее не действует. **Выдающийся Успех:** Эффект заклинания работает даже лучше, чем в воображении.

Длительное Колдовство Заклинаний

Каждый бросок позволяет магу накапливать успехи до искомого числа.

Результаты Броска

Драматический Провал: Магия провалилась и все набранные успехи потеряны; маг должен начинать все сначала.

Провал: Никакого прогресса не достигнуто (никакие успехи не накоплены), хотя маг может продолжать заклинание.

Успех: Успехи накоплены для искомого числа. Учтите: Если цель может сопротивляться броску и ее успехи равны или превышают заклинательные успехи, заклинатель не накапливает никаких успехов на этом броске.

Выдающийся Успех: Успехи накапливаются для искомого числа. Как только оно достигнуто, колдуется заклинание. Тем не менее, если набрано на пять или больше успехов больше, чем требовалось, заклинание проявляется в самом идеальном виде. Рассказчик решает, что это означает в зависимости от заклинания и ситуации. Заклинания Смерти становятся страшнее, заклинания Судьбы изменяют предназначение или заклинания Чтения Разума выхватывают именно нужные воспоминания.

Механические Мудры (Печати Руками)

Механика - уникальное применение искусства памяти. Тайнам разума еще предстоит быть решенными мастерами Арканума Разума, и маги маги - это больше, чем просто работа интеллекта; она близко связана с самой душой. Маги предполагают, что Имаго заклинания формируется не столько в сознании мага, сколько в тайниках души.

Когда импровизированное заклинание оформляется в механику, Имаго заклинания шифруется многими мнемониками, или инструментами памяти, предназначенными приводить его из души (а не просто из разума) в мир. В дополнение к образу заклинания в голове заклинателя, эти мнемоники включают ассоциирующиеся слова, и что более важно - телесные жесты. Эксперты запоминания могут рассказать вам, что образ наделяется тремя измерениями с помощью ассоциирующихся движений или ритуальных действий, и становится более ярким. В случае с механиками каждый орден обладает своими мнемоническими жестами, которые должен выполнять заклинатель для высвобождения механики из глубин воображения. Если они не могут выполнить эти жесты, они не могут получить уникальные преимущества механики - специализированный набор костей и меньшая стоимость в Мане (хотя они все еще могут колдовать импровизированную версию данного заклинания).

Эти жесты состоят из секретных знаков, используемых каждым орденом. Многие из них изначально были зашифрованы в Атлантиде, но некоторые - более новые разработки. Скрытые заклинания в основном используют очень скрытные, почти незаметные жесты, такие как поднятие пальцы, моргание глаза или даже почесывание носа. Вульгарные заклинания более очевидны, и обычно состоят из жестов руками, напоминающих несведущим язык глухо-немых. Эти движения известны в Восточных религиях как мудры ("печати" и "знаки" на Санскрите)

Маг, наблюдающий другого мага, колдующего вульгарную механику, может определить механику своего ордена с помощью распознавания использованных мудр. Он не может определять мудры других орденов так как ордена держать эти печати силы в секреты, запрещая своим членам учить им посторонних. Даже если кто-то выучит механику от члена другого ордена, он будет знать лишь мудры, используемые в этой механике, но не мудры, используемые в множестве других механик этого ордена. Сложность механических мудр полностью зависит от эффекта механики. В основном чем выше показатель используемого Арканума, тем сложнее мудры. По утверждениям существуют разные печати для разных магических практик, Аркан, уникальных эффектов заклинаний и даже конкретных липов цели и длительности заклинания.

Большинство мудр используют обе руки, но это не обязательно; обязательно является только одна рука. Маг, который не может сложить рукой мудру (возможно потому что он потерял свои руки) может вместо этого изучить жесты, закодированные в движениях лица, хотя эти механики должны создаваться специально для использования с лицевыми мудрами. Маги некоторых культур, такие как новозеландские Маори могут предпочитать лицевые мудры мудрам рук, так как ужасающе хмурятся на свои цели.

Стоимость в Мане

Игроки тратят пункты Маны для того, чтобы позволить магам выполнять различные приемы магии, включая следующее:

- Импровизированная Магия: Колдовство импровизированного заклинания требует затраты пункта Маны, если только главный используемый Арканум не является для мага Определяющим.
- Симпатическая Магия: Колдовство заклинания на цель, находящуюся за пределами чувственного восприятия, требует затраты пункта Маны.

- **Смертельный Урон:** Маги должны тратить пункт Маны для того, чтобы заклинания причиняли Смертельный Урон. Прежде всего маг должен обладать всеми требуемыми точками Аркан для колдовства смертельного эффекта в соответствии с описанием заклинания.
- **Сила:** Некоторые эффекты, значительно изменяющие законы природы или физики могут требовать затрат Маны в соответствии с описанием заклинания.

В случае мгновенного действия колдовства, вся стоимость заклинания в Мане должна быть заплачена магом в один ход, иначе он не сможет колдовать это заклинание. Используйте Гносис для определения максимально возможных в ход затрат Маны. Для длительного действия колдовства пункты могут тратиться в течении колдовства, до тех пор пока нужное общее количество пунктов будет потрачено к моменту последнего броска.

Краткое Описание Колдовства Заклинаний

Этапы колдовства заклинаний подытожены здесь для быстрого и удобного пользования.

Шаг Первый: Определите Заклинание

Выберите заклинание из описаний каждой точки каждого Арканума. Выбор заклинания определяет следующее:

Действие: Мгновенное (определяется за один ход с одним броском костей) или Длительное (определяется с течением времени серией бросков)

Длительность: Длительная (эффект постоянен), на время концентрации (эффект длится до тех пор, пока маг тратит мгновенные действия на концентрацию на нем), мимолетная (один ход), продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый (эффект заклинания не очевиден или может быть объяснен совпадениями) или вульгарный (эффект заклинания очевидно невозможен; проверка Парадокса должна быть сделана на 5 Шаге)

Возможность: Создайте Новое Заклинание

Вместо выбора из списка заклинаний, создайте свое собственное заклинание. Это рекомендуется лишь знакомым с правилами магии игрокам.

Шаг 2: Набор Костей Колдовства Заклинания

Определите, может ли маг выполнить механическое колдовство (он потратил пункты опыта для изучения данного заклинания) или должен выполнять импровизированное колдовство.

- **Механическое колдовство:** Используйте конкретный Артибут + Умение + Арканум для определения базового заклинательного набора костей.
- **Импровизированное колдовство:** Используйте Гносис_Арканум для определения базового заклинательного набора костей.

Определите Расстояние

Расстояние заклинания - в пределах органов чувств (цель заклинания находится в пределах обыденных чувств мага), если только Пространство 2 не добавлено к нему, чтобы сделать его

симпатическим.

Магическое Сопротивление

Проверьте, позволяет ли заклинание цели защиту от магии, или рефлаторный состязательный бросок, или вычитание из заклинательного набора костей Атрибута Сопротивления

- Противомagia: Если цель - маг, который хочет контр-атаковать магию, смотрите “Противомагию”

Факторы Заклинания (не обязательно)

Решите, будете ли повышать не основные факторы заклинания: Потенциал, Цели или

Длительность. Набор костей изменяется дополнительными факторами.

Шаг Три: Парадокс

Если заклинание вульгарно или Невероятно, Рассказчик проводит проверку Парадокса, кидая базовый набор Костей, основанный на Гносисе заклинания и изменяемый различными обстоятельствами.

Гносис Базовый Набор Костей Парадокса 1 1 кость 2 1 кость 3 2 кости 4 2 кости 5 3 кости 6 3 кости 7 4 кости 8 4 кости 9 5 костей 10 5 костей

Модификатор костей Ситуация +1 Каждый бросок Парадокса после первого сделанного для этого заклинателя в течении той же сцены. Бонус увеличивается с каждым броском, поэтому третий бросок сделанный для мага в этой сцене имеет +2 модификатор. В случае длительного колдовства заклинаний модификатор считается от успешных бросков Парадокса в течении того же дня. -1 Маг колдует механику -1 Маг течении колдовства использует магический инструмент +2 Один или несколько Спящих наблюдают магию (только вульгарную магию)

Смягчение (не обязательно)

Решите, хочет ли заклинатель смягчить набор костей Парадокса с помощью затрат Маны (1 пункт за каждую вычитаемую кость).

Результаты Броска

Драматический провал: Маг не вызвал Парадокс и следующий бросок Парадокса, совершаемый для него в эту же сцену (для мгновенного колдовства) или в тот же день (для длительного колдовства) не получает обычный складывающийся +1 модификатор.

Провал: Маг не вызывает Парадокс.

Успех: Парадокс происходит вне зависимости от успеха или провала колдовства. Количество успехов определяет тяжесть Парадокса. Успехи Тяжесть 1 Разрушение 2 Бедлам 3 Аномалия 4 Заклеймение 5+ Манифестация Дополнительно игрок заклинателя вычитает одну кость за каждый успех Парадокса из своего заклинательного броска.

Выдающийся Успех: Маг получает Парадокс Манифестации.

Откат (не обязательно)

Mage: The Awakening Rulebook

Решите, хочет ли заклинатель сдерживать Падакос Откатом, получив Стойкие оглушающие ранения (один пункт Здоровья за каждый успех на броске Парадокса)

Шаг Четыре: Колдовство Заклинания

Киньте модифицированный набор костей (не забудьте использовать успехи Парадокса как штрафные кости). Для механического заклинания маг должен выполнить требуемые жесты. Импровизированное колдовство не требует специальных движений.

Мгновенное Колдовство

Даже одного успеха достаточно для успешности заклинания.

Результаты Броска

Драматический Провал: Магия не сработала. Если заклинание вызвало Парадокс, по решению Рассказчика его эффект может быть более тяжким.

Провал: Магия не сработала; воображение мага не воплотилось в реальность.

Успех: Эффект заклинания работает так же, как и в воображении. Дополнительные успехи могут применяться на основной фактор заклинания. Учтите: Если цель может сопротивляться броску и ее успехи равны или превышают заклинательные успехи, заклинание на нее не действует.

Выдающийся Успех: Эффект заклинания работает даже лучше, чем в воображении.

Длительное Колдовство Заклинаний

Каждый бросок позволяет магу накапливать успехи до искомого числа.

Результаты Броска

Драматический Провал: Магия провалилась и все набранные успехи потеряны; маг должен начинать все сначала.

Провал: Никакого прогресса не достигнуто (никакие успехи не накоплены), хотя маг может продолжать заклинание.

Успех: Успехи накоплены для искомого числа. Учтите: Если цель может сопротивляться броску и ее успехи равны или превышают заклинательные успехи, заклинатель не накапливает никаких успехов на этом броске.

Выдающийся Успех: Успехи накапливаются для искомого числа. Как только оно достигнуто, колдуется заклинание. Тем не менее, если набрано на пять или больше успехов больше, чем требовалось, заклинание проявляется в самом идеальном виде. Рассказчик решает, что это означает в зависимости от заклинания и ситуации. Заклинания Смерти становятся страшнее, заклинания Судьбы изменяют предназначение или заклинания Чтения Разума выхватывают именно нужные воспоминания.

Стоимость в Мане

Потратьте требуемую для заклинания Ману. (Проверьте, позволяет ли Гносис мага потратить это количество за один ход)

Mage: The Awakening Rulebook

Только импровизированное колдовство заклинаний: Если наивысший используемый Арканум не является Определяющей Арканой Пути мага, потратьте 1 ману.

Симпатические заклинания: Если заклинание действует на цель симпатически, потратьте 1 ману.

Шаг 5: Примените эффекты заклинания

- Если заклинание успешно, оно изменяет реально согласно описанию заклинания (Парадокс Разрушения может изменить желаемый эффект)

Стоимость в Мане Игроки тратят пункты Маны для того, чтобы позволить магам выполнять различные приемы магии, включая следующее:

- Импровизированная Магия: Колдовство импровизированного заклинания требует затраты пункта Маны, если только главный используемый Арканум не является для мага Определяющим.

-Симпатическая Магия: Колдовство заклинания на цель, находящуюся за пределами чувственного восприятия, требует затраты пункта Маны.

-Смертельный Урон: Маги должны тратить пункт Маны для того, чтобы заклинания причиняли Смертельный Урон. Прежде всего маг должен обладать всеми требуемыми точками Аркан для колдовства смертельного эффекта в соответствии с описанием заклинания.

-Сила: Некоторые эффекты, значительно изменяющие законы природы или физики могут требовать затрат Маны в соответствии с описанием заклинания.

В случае мгновенного действия колдовства, вся стоимость заклинания в Мане должна быть заплачена магом в один ход, иначе он не сможет колдовать это заклинание. Используйте Гносис для определения максимально возможных в ход затрат Маны. Для длительного действия колдовства пункты могут тратиться в течении колдовства, до тех пор пока нужное общее количество пунктов будет потрачено к моменту последнего броска.

Краткое Описание Колдовства Заклинаний Этапы колдовства заклинаний подытожены здесь для быстрого и удобного пользования.

Шаг Первый: Определите Заклинание

Выберите заклинание из описаний каждой точки каждого Арканума. Выбор заклинания определяет следующее:

Действие: Мгновенное (определяется за один ход с одним броском костей) или Длительное (определяется с течением времени серией бросков)

Длительность: Длящаяся (эффект постоянен), на время концентрации (эффект длится до тех пор, пока маг тратит мгновенные действия на концентрацию на нем), мимолетная (один ход), продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый (эффект заклинания не очевиден или может быть объяснен совпадениями) или вульгарный (эффект заклинания очевидно невозможен; проверка Парадокса должна быть сделана на 5 Шаге)

Возможность: Создайте Новое Заклинание

Вместо выбора из списка заклинаний, создайте свое собственное заклинание. Это рекомендуется лишь знакомым с правилами магии игрокам.

Шаг 2: Набор Костей Колдовства Заклинания

Определите, может ли маг выполнить механическое колдовство (он потратил пункты опыта для изучения данного заклинания) или должен выполнять импровизированное колдовство.

- Механическое колдовство: Используйте конкретный Артибут + Умение + Арканум для определения базового заклинательного набора костей.
- Импровизированное колдовство: Используйте Гносис_Арканум для определения базового заклинательного набора костей.

Определите Расстояние

Расстояние заклинания - в пределах органов чувств (цель заклинания находится в пределах обыденных чувств мага), если только Пространство 2 не добавлено к нему, чтобы сделать его симпатическим.

Магическое Сопротивление

Проверьте, позволяет ли заклинание цели защиту от магии, или рефлкторный состязательный бросок, или вычитание из заклинательного набора костей Атрибута Сопротивления

- Противомагия: Если цель - маг, который хочет контр-атаковать магию, смотрите “Противомагию”

Факторы Заклинания (не обязательно)

Решите, будете ли повышать не основные факторы заклинания: Потенциал, Цели или Длительность. Набор костей изменяется дополнительными факторами.

Шаг Три: Парадокс

Если заклинание вульгарно или Невероятно, Рассказчик проводит проверку Парадокса, кидая базовый набор Костей, основанный на Гносисе заклинания и изменяемый различными обстоятельствами.

Гносис	Базовый Набор Костей Парадокса
1-2	1 кость
3-4	2 кости
5-6	3 кости
7-8	4 кости
9-10	5 костей

Модификатор костей Ситуация +1 Каждый бросок Парадокса после первого сделанного для этого заклинателя в течении той же сцены. Бонус увеличивается с каждым броском, поэтому третий бросок сделанный для мага в этой сцене имеет +2 модификатор. В случае длительного колдовства заклинаний модификатор считается от успешных бросков Парадокса в течении того же дня. -1 Маг колдует механику -1 Маг течении колдовства использует магический инструмент +2 Один или несколько Спящих наблюдают магию (только вульгарную магию)

Смягчение (не обязательно)

Решите, хочет ли заклинатель смягчить набор костей Парадокса с помощью затрат Маны (1 пункт за каждую вычитаемую кость).

Результаты Броска

Драматический провал: Маг не вызвал Парадокс и следующий бросок Парадокса, совершаемый для него в эту же сцену (для мгновенного колдовства) или в тот же день (для длительного колдовства) не получает обычный складывающийся +1 модификатор.

Провал: Маг не вызывает Парадокс.

Успех: Парадокс происходит вне зависимости от успеха или провала колдовства. Количество успехов определяет тяжесть Парадокса. Успехи Тяжесть 1 Разрушение 2 Бедлам 3 Аномалия 4 Заклеймение 5+ Манифестация Дополнительно игрок заклинателя вычитает одну кость за каждый успех Парадокса из своего заклинательного броска.

Выдающийся Успех: Маг получает Парадокс Манифестации.

Откат (не обязательно)

Решите, хочет ли заклинатель сдерживать Парадокс Откатом, получив Стойкие оглушающие ранения (один пункт Здоровья за каждый успех на броске Парадокса)

Шаг Четыре: Колдовство Заклинания

Киньте модифицированный набор костей (не забудьте использовать успехи Парадокса как штрафные кости). Для механического заклинания маг должен выполнить требуемые жесты. Импровизированное колдовство не требует специальных движений.

Мгновенное Колдовство

Даже одного успеха достаточно для успешности заклинания.

Результаты Броска

Драматический Провал: Магия не сработала. Если заклинание вызвало Парадокс, по решению Рассказчика его эффект может быть более тяжким.

Провал: Магия не сработала; воображение мага не воплотилось в реальность.

Успех: Эффект заклинания работает так же, как и в воображении. Дополнительные успехи могут применяться на основной фактор заклинания. Учтите: Если цель может сопротивляться броску и ее успехи равны или превышают заклинательные успехи, заклинание на нее не действует.

Выдающийся Успех: Эффект заклинания работает даже лучше, чем в воображении.

Длительное Колдовство Заклинаний

Каждый бросок позволяет магу накапливать успехи до искомого числа.

Результаты Броска

Драматический Провал: Магия провалилась и все набранные успехи потеряны; маг должен начинать все сначала.

Провал: Никакого прогресса не достигнуто (никакие успехи не накоплены), хотя маг может продолжать заклинание.

Успех: Успехи накоплены для искомого числа. Учтите: Если цель может сопротивляться броску и ее успехи равны или превышают заклинательные успехи, заклинатель не накапливает никаких успехов на этом броске.

Выдающийся Успех: Успехи накапливаются для искомого числа. Как только оно достигнуто, колдуется заклинание. Тем не менее, если набрано на пять или больше успехов больше, чем требовалось, заклинание проявляется в самом идеальном виде. Рассказчик решает, что это означает в зависимости от заклинания и ситуации. Заклинания Смерти становятся страшнее, заклинания Судьбы изменяют предназначение или заклинания чтения Разума выхватывают именно нужные воспоминания.

Стоимость в Мане

Потратьте требуемую для заклинания Ману. (Проверьте, позволяет ли Гносис мага потратить это количество за один ход)

Только импровизированное колдовство заклинаний: Если наивысший используемый Арканум не является Определяющей Арканой Пути мага, потратьте 1 ману.

Симпатические заклинания: Если заклинание действует на цель симпатически, потратьте 1 ману.

Шаг 5: Примените эффекты заклинания

- Если заклинание успешно, оно изменяет реальность согласно описанию заклинания (Парадокс Разрушения может изменить желаемый эффект)

Главные Основы Заклинания

Некоторые правила применяются ко всем типам заклинаний.

Контроль Заклинания

Маг определяет заклинание до его колдовства создавая Имаго. После того, как заклинание сколдованно, маг сохраняет лишь ограниченную возможность изменять параметры заклинания.

Заклинатель не может расширять факторы существующего заклинания для включения новых целей, к примеру, или повышения Потенциала или Длительности. Такие изменения требуют от мага отменить действующее заклинание и колдовать новое с расширенными факторами.

Маги тем не менее могут ограничить факторы существующего заклинания - исключить цели, уменьшить Потенциал или даже уничтожить все заклинание. Вы можете исключить конкретную цель из действующего эффекта заклинания, к примеру - исключить союзника из заклинания охраняющего знака, чтобы позволить союзнику попадать на охраняемую территорию. Вы можете уменьшить Потенциал заклинания, что бы оно имело меньший эффект. Мы можете комбинировать это, уменьшая Потенциал против конкретной цели так, что заклинания будет все еще эффективно против этой цели,

но уже в меньшей степени. Наконец, вы можете по своему желанию распустить собственные заклинания, по сути уменьшая их эффект до нуля и заканчивая само заклинание. Роспуск заклинания - рефлекторное действие, в то время как модификация факторов заклинания - мгновенное действие (независимо от количества модификаций).

Все вышеназванные модификации постоянны, так как вы не можете увеличивать существующие параметры заклинания. Поэтому если вы исключили цель из заклинания и позже хотите на нее воздействовать, вам потребуется заново колдовать заклинание. То же касается и уменьшения Потенциала заклинания и позже желания большего эффекта. И, очевидно, если вы распустили заклинание, мы должны колдовать его заново для его восстановления. Исключения целей делаются на индивидуальной основе, для каждой личности, места или объекта. Если вы хотите исключить значимую группу целей из заклинания, к примеру - всех членов вашего ордена, все девственниц или всех рыжеволосых, вы должны включить в колдовство заклинания элемент Судьбы 2. Вы не можете включать такие широкие исключения в уже существующее заклинание (вы должны распустить его и заново колдовать). Рассказчик решает, какие исключения подходят для данного заклинания. Некоторые исключения - к примеру, "все кроме моих врагов" - могут считаться слишком широкими или размытыми.

Аккумуляция Заклинаний

Маг может выдержать лишь определенное число заклинаний, накопленных на него, прежде чем помехи резонанса начнут препятствовать его способности колдовать магию. Этот эффект называется "заразой", и способность мага переносить ее называется Переносимостью Заклинаний, определяемой его природной Выносливостью. Каждое заклинание, накопленное на него (собой или другими), превышающее его Выносливость, накладывает штраф в -1 кость на любые совершаемые им заклинательные броски. Он страдает от этого штрафа до тех пор, пока общее число заклинаний превышает его Переносимость Заклинаний. Исключение из этого правила - только заклинания, длящиеся одно мгновение (один ход); их эффект слишком мимолетен для создания помех, поэтому они не считаются в общем числе, сравниваемом с Переносимостью Заклинаний мага.

Маги очень осторожны с разрешениями другим магам колдовать на них магию, даже полезную магию. Точно также заклинания врагов, такие как проклятия и ослабления, соединяются с общим числом для помех колдовству заклинаний субъекта, что делает эти недуги еще более проблемными, чем они могли бы быть. Улучшенные или зачарованные предметы, которые маг носит или использует, считаются в счет Переносимости Заклинаний, но не так сильно. Предмет считается один заклинанием в счет Переносимости Заклинаний за каждые два заклинания (или их части), которыми предмет улучшали или зачаровывали. К примеру предмет, зачарованный один или двумя заклинаниями считается как одно заклинание в счет Переносимости Заклинаний, в то время как предмет зачарованный тремя или четырьмя заклинаниями считается как два заклинания.

Помимо того, несколько заклинаний с одним эффектом на одной цели не "складываются" и не аккумулируются. Действуют только заклинания с наибольшим Потенциалом. Остальные заклинания того же типа остаются, и могут начать действовать когда Длительность наиболее сильного заклинания истечет, но они не идут в счет Переносимости Заклинаний до этого времени.

К примеру, если маг колдует заклинание "Магический Щит" на цель, даруя ей два пункта брони против заклинания, и затем колдует другой Магический Щит, дарующий четыре пункта брони, у субъекта будет четыре пункта брони, ни два и не шесть. Если заклинание на четыре пункта кончится быстрее второго, у субъекта все еще будет 2 пункта брони (от первого заклинания). Касательно Переносимости Заклинаний будет учитываться заклинание только на четыре пункта.

Учтите, что подобный эффект распространяется только на заклинания со схожим эффектом, а не схожим Арканумом. Если у субъекта есть заклинание Жизни, усиливающее Силу, затем заклинание

Жизни усиливающее Выносливость, и любое другое заклинание Жизни, наколдованное на него, они все будут влиять на субъекта обычным образом. Тем не менее, другое усиливающее Силу заклинание не складывается с первым. Только заклинание с наибольшим Потенциалом будет иметь место, и оба они будут считаться как одно касательно Переносимости Заклинаний.

Сверхъестественные Создания и Переносимость Заклинаний

Переносимость Заклинаний так же применяется к вампирам и оборотням, на которых колдуются заклинания. Их наборы костей на активацию сверхъестественных сил - Дисциплин, Молитв, Даров и ритуалов - подвержены влиянию, если количество заклинаний превысит их Переносимость Заклинаний. Набор костей оборотня для предотвращения Смертельной Ярости так же подвержен влиянию.

Совмещенные Заклинания

Описания Арканумов объясняют отдельные заклинания и их эффекты. Тем не менее иногда маг хочет использовать больше чем одно из этих заклинаний за одно колдовство. Результат называется совмещенным заклинанием. Главные преимущества совмещенного заклинания в том, что оно считается как одно заклинание для определения общего количества, которое маг может иметь активными в одно и тоже время, и все его эффекты активируются одновременно.

Побочный эффект в том, что маг должен иметь определенный уровень опытности с используемой Арканой (+1 точка к обычно требуемому для заклинания показателю) и высокую степень Высшего Понимания (Гносис) для совмещения больше чем двух заклинаний.

Количество Совмещаемых Заклинаний Требуемый Гносис Два 3 Три 6 Четыре 9

Пример: Арктос имеет Гносис 3, Силы 3 и Разум 2. Он хочет совместить заклинания Силы 3 и Разума 2, но понимает - к своему неудовольствию - что не может этого сделать, даже несмотря на то, что его Гносис это позволяет. Ему нужны Силы 4 и Разум 3, потому что его владение Арканой обоих заклинаний должно быть на точку выше, чем обычно требуется для заклинания.

Маги не могут совмещать заклинания одинаковые заклинания или заклинания с одинаковым эффектом. К примеру, маг не может совместить заклинание, усиливающее его Интеллект с другим заклинанием, усиливающим и Интеллект и Смекалку. Совмещенные заклинания так же ограничены обычными правилами аккумуляции заклинаний.

Если колдун знает одно из совмещаемых заклинаний как механику, но другие - импровизируемые, совмещенное заклинание не может колдоваться как механика. Оно должно колдоваться импровизированно.

Колдовство Совмещенных Заклинаний

Как только возможность персонажа колдовать желаемое совмещенное заклинание определена, две кости вычитаются из заклинательного набора костей за каждое дополнительное заклинание после первого.

Совмещенное заклинание: -2 кости за каждое дополнительное заклинание

Кидается наименьший из наборов костей заклинаний набор костей. К примеру, если маг совмещает заклинание Сил 3 и заклинание Разума 2, ему не только нужно обладать Силами 4 и Разумом 3 для возможности колдовства совмещенного эффекта, но используется меньший из наборов костей двух заклинаний.

Для длительного колдовства искомое число успехов равно сумме необходимого для всех совмещенных заклинаний. Для мгновенных заклинаний накинанные успехи распределяются между эффектами каждого заклинания в любой желаемой игроком комбинации. (Длительные и мгновенные заклинания не могут совмещаться в одном колдовстве).

Приме: Зено колдует заклинания для замедления и отклонения набирающей скорость пули. Он совмещает заклинания Сил 4 “Контроль Скорость” и “Отклонение снаряда”. У него Силы 5 и Гносис 5, поэтому он способен использовать совмещенное колдовство. Две кости вычитаются из набора костей из-за одного дополнительного заклинания. Накидываются три успеха.

В соответствии с описанием заклинания, игрок Зено использует два успеха на эффекте Отклонения Снарядов, что позволяет Зено отклонить пулю на 60 градусов от ее курса, а остальные успехи применить на эффект Замедления Снарядов ради достаточного для вычета одного пункта урона замедления пули. Оба эффекта появляются одновременно.

Если только во время колдовства получен только один успех, он применяется только к одному заклинанию. Другое заклинание не имеет эффекта. Маг не справился с трюком нужной сложности и правильными расчетами для обоих возможных заклинаний.

Групповые ритуалы

?Маги могут взаимодействовать в длительном действии колдовство заклинания, объединяя свои усилия. Все вовлеченные в ритуал маги должны быть способны колдовать это заклинание, иметь необходимый показатель Арканума и так далее. Если заклинание - механика, как механику его знать может только лидер.

Один заклинатель назначается лидером, другие маги - помощниками. В конце каждого хода колдовства делается заклинательный бросок для каждого помощника так, буд-то они колдуют его сами по себе. Успехи добавляются как бонусные кости к заклинательному броску лидера. Драматический провал в любой момент любого участника ритуала приводит к провалу всего ритуала.

Командная работа и Символики Кабала

Кабалы часто образуются вокруг магической темы. Польза символики кабала в небольшом усилении силы воли его членов во время их совместной работы. Если все члены кабала участвуют в колдовстве заклинания, каждый получает +1 кость на броски командной работы. Тем не менее этот бонус применяется только если символическая тема кабала может быть включена в заклинание.

Секреты Вселенной: Арканы

Маги Атлантиды кодифицировали творения вселенной в метафизическую систему, включающую 10 основных сил. Они назвали эти основы “Арканами”, так как каждая раскрывала секреты об аскете реальности, находящимся за пределами обыденного. Как средство постижения непостижимого Атлантийцы придумали метафору вселенной: Гобелен. Нити великого плетения были составлены из 10 аркан, и их искривления и переплетения составляли Узоры Гобелена.

Затем была разбита Небесная Лестница, создав Бездну и разделив миры. Хотя Арканы все еще отображают реальность, их истинная сила лишь бледно проявляется в Падшем Море самым фундаментальным и статичным образом, узнаваемым как обычные и неизменные законы физики. Сейчас они проявляются по настоящему только в Высших Мирах, в разной степени в пяти царствах. Для работы с пряжей Арканы маг должен привнести ее в Падший Мир из царства Сторожевой Башни своего Пути.

Атлантйская Пентаграмма

Маги Атлантиды разработали образ для иллюстрации взаимосвязей Аркан: пентаграмму. Этот хорошо известный символ магии использовался разными культурами на протяжении истории человечества для отображения различных аспектов магии. от пяти классических элементов Запада (земля, воздух, огонь, воды и дух) до пяти элементов Востока (земля, металл, огонь, вода и дерево)

В Атлантйской конфигурации тонкие Арканы образуют точки, в то время как грубые Арканы образуют линии между ними. Представьте пентаграмму как циферблат часов с точками, отмечающими 12 часов, три часа, пять часов, семь часов и девять часов. Рисуя пентаграмму, вы начинаете с верху, с 12 часов, и проводите линию от 12 часов до 5 часов. Это “созидательный” или “заклинательный” круг, ассоциирующийся с магией, которая привносит вещи в сущее или наполняет существующие. Рисуется она так: Суть отмечает 12 часов, и Силы отмечают линию от 12 до 5. Судьба отмечает пять часов, и Время отмечает линию от 5 до 9. Разум отмечает девять часов, и Пространство отмечает линию от 9 до 3. Дух отмечает три часа, и Жизнь отмечает линию от 3 до 7. Смерть отмечает семь часов, и Материя отмечает линию от 7 до 12. Если вы начнете от Смерти (7 часов) или будете рисовать назад к трем часам и так далее, вы нарисуете “изгоняющий” круг, ассоциирующийся с магией, удаляющей вещи из сущего или причиняющей вред существующим вещам.

Формат Заклинаний

Каждое описание Арканума включает список доступных на каждой точке заклинаний. Это описания включают следующую информацию о заклинаниях.

Название Заклинания Краткое описание эффекта заклинания Практика: Одна из 13 магических практик, определенных Атлантйцами, определяющая, чего может достичь маг с повышенными показателями мастерства Арканы. Действие: Мгновенное или длительно. Аспект: Скрытый или вульгранный. Цена: Любые требования Маны для колдовства заклинания, помимо обычных требований пункта маны для колдовства импровизированного заклинания. Дальше следуют детальные описания правил эффекта заклинания, включая его главный фактор (для мгновенных заклинаний) Пример Механики Каждый эффект снабжается примером механики от одного из пяти основных орденов. Механики принадлежат лишь одну ордену: большинство орденов имеют свои версии известных заклинаний. Указанное Умение для набора костей механики тем не менее не меняется от ордена к ордену. Это свойство естественно для заклинания, и не зависит от уникальных способов колдовства конкретного ордена. Хотя разные ордена могут использовать разные Атрибуты. В основном указывается наиболее известный использованием данной механики орден. Иногда так же описываются альтернативные способы колдовства механики других орденов. Для неупомянутых орденов считайте, что они используют тот же набор костей, что и основной указанный орден.

Магическое Умение

Когда высший мир накладывается на низший мир, достигнуто может быть что угодно - если заклинатель знают правильную комбинацию Аркан. Описания Аркан предоставляют расширенный список заклинаний, доступных на каждой точке. Тем не менее перечислены не все возможные заклинания. Изобретательность и воображение игроков обязательно выйдут за пределы этих описаний. Когда либо персонаж использует не описанный на следующих страницах эффект, обращайтесь к “Созидательной Тауматургии” С прогрессом мага в понимании Аркан ему становятся доступны новые силы.

1 Точка - Новопосвященный

С одной точкой в Аркануме новопосвященный может: О Получить тайное знание и понимание феномена в пределах сферы Арканы. Атлантйцы называли это Практикой Познания. О Проводить элементарные манипуляции феноменой в пределах сферы Арканы, достаточные для ее активации и/или указания направления. Атлантйцы называли это Практикой Принуждения. О Мистически прозреть феномен в пределах сферы Арканы. Атлантйцы называли это Практикой Раскрытия.

Маг выполняет эти практики с элементарным пониманием. По мере увеличения знания в Аркануме (то есть, точек), он становится способен к продвинутой работе с этими практиками. К примеру с Сутью 1 маг может колдовать заклинание Раскрытия “Высшее Видение” на себя. С Сутью 2 он может колдовать его на других.

2 Точки - Начинающий

С двумя точками в Аркануме начинающий может: О Отдавать элементарные команды и осуществлять контроль над феноменой в пределах сферы Арканума. Атлантйцы называли это Практикой Управления. О Скрывать, маскировать и прятать феномену в пределах сферы Арканума. Атлантйцы называли это Практикой Сокрытия. О Защищать цель от атак, обычно - предоставляя пункты брони. Атлантйцы называли это Практикой Охранения.

Дополнительно он может выполнять версии практик 1 точки на продвинутом уровне.

3 точки - Послушник

С тремя точками в Аркануме послушник может: О Изменять способности или функции феномены в пределах сферы Арканума. Атлантйцы называли это практикой Вплетения. О Причинить цели вред. Атлантйцы называли это Практикой Низведения. О Усилить, подстегнуть или улучшить феномену в пределах сферы Арканума. Атлантйцы называли это Практикой Совершенствования.

Дополнительно он может выполнять версии практик 1 и 2 точки на продвинутом уровне.

4 Точки - Адепт

С четырьмя точками в Аркануме адепт может: О Трансформировать феномену в пределах сферы Арканума в похожую феномену или форму, или заменить их способности или функции другими. Атлантйцы называли это Практикой Изменения. О Причинить цели значительный вред, понизить ее способности или негативно их изменить. Атлантйцы называли это Практикой Ослабления.

Дополнительно он может выполнять версии практик 1, 2 и 3 точки на продвинутом уровне.

5 Точек - Мастер

С пятью точками в Аркануме мастер может: О Создать из ничего феномену в пределах сферы Арканума. Атлантйцы называли это Практикой Сотворения О Уничтожить или изувечить цель. Атлантйцы называли это Практикой Разрушения.

Дополнительно он может выполнять версии практик 1, 2, 3 и 4 точки на продвинутом уровне. Дальнейшее понимание открыто только для архимагов.

Законы Высших Реальностей

Законы пяти Высших Царств, представленные Арканами, делятся на определяющие, обычные и подчиненные.

Определяющая Арканы наиболее сильны, они описывают основную реальность царства. Маги, идущие по Пути этого царства могут учить вплоть до 5 точек в этих Арканах без необходимости в инструкциях от магов других Путей. Цена изучения новой точки Определяющей Арканы Пути - х6 пунктов опыта

Обычные Арканы это обычные принципы этой реальности. Маг может изучать обычную Аркану своего Пути вплоть до 4 точки. Изучение 5 точки потребует инструкция от мага, идущего по Пути, для которого эта Аркана - определяющая. Цена изучения новой точки Обычной Арканы Пути - х7 пунктов опыта

Подчиненные Арканы - неуместные и едва представленные в этой реальности принципы. Маги могут изучать подчиненный Арканум своего Пути вплоть до 2 точки по цене новая точка х 8 в пунктах опыта. После этого они должны искать учителя другого Пути, если хочет улучшить умения.

Этер (Путь Обримос) Определяющие (от О до ООООО): Силы/Суть Обычные: (от О до ОООО): Судьба, Жизнь, Материя, Разум, Пространство, Дух, Время Подчиненные: Смерть

Аркадия (Путь Акантус) Определяющие (от О до ООООО): Время/Судьба Обычные: (от О до ОООО): Смерть, Жизнь, Материя, Разум, Суть, Пространство, Дух, Подчиненные: Силы

Пандемониум (Путь Мاستигос) Определяющие (от О до ООООО): Пространство/Разум Обычные: (от О до ОООО): Смерть, Судьба, Силы, Разум, Пространство, Дух, Время Подчиненные: Материя

Первобытные Пустоши (Путь Тирсис) Определяющие (от О до ООООО): Жизни/Дух Обычные: (от О до ОООО): Смерть, Судьба, Силы, Материя, Суть, Пространство, Время Подчиненные: Разум

Стигия (Путь Морос) Определяющие (от О до ООООО): Материя/Смерть Обычные: (от О до ОООО): Судьба, Жизнь, Материя, Разум, Суть, Пространство, Время Подчиненные: Дух

Приведение Новых Царств

Хотя маг и не может черпать большую, чем позволяет его царство, магию из своего Царства, он может научиться черпать ее из других царств, где эта магия доступна. Это он делает с помощью инструкций в Арканах от магов других Путей. С помощью обучения у них он может научиться черпать энергию из их Путей, направляя ее через Сторожевую Башню своего Пути. Вся его магия колдуется через Сторожевую Башню его Пути, но теперь он может использовать эту башню для того, что бы черпать законы других Высших Царств.

Максимум точек, которые маг может выучить в Арканах сам по себе, ограничен определяющими, обычными и подчиненными Арканами его Пути. Подняться выше этих ограничений он может только с помощью обучения у мага, чей Путь позволяет искомые им точки. Его инструктору даже не нужно самому обладать искомой точкой; все, что ему нужно вложить в ученика - это законы своего царства. К примеру, мар Тирсис могут научить Смерти 4 другого мага, потому что в Первобытных Пустошах это - Обычный Арканум, но он не может научить 5 точке в этом Аркануме; это могут сделать только Стигийцы.

В игровых терминах это значит что маг, желающий превысить ограничения своего Пути в Аркануме

должен заключить сделку на обучение с другим магом. Период обучения может быть разным, но он должен быть не меньше одно месяца, в течении которого по крайней мере один полный день каждую неделю уделяется обучению. Как только период обучения закончен, пункты опыта могут быть потрачены на повышение Арканума мага, но он не может его поднять выше позволенного царством, которое он только-что изучал. К примеру если маг Акантус учит Силы у мага Мастигос, он ограничен четвертой точкой, потому что Силы в Пандемониуме, Царстве Пути мага Мастигос - Обычный Арканум.

Конечно же, немногие маги предоставляют такие инструкции бесплатно. Обычно они назначают цену в услугах, деньгах или магии.

Death

Смерть

Сфера: Тьма, разложение, эктоплазма, истощение, призраки, похищение душ.

Смерть - ужасный, отвратительный Арканум. С ним маг может контролировать самые древние и пугающие из тайн. Призраки и мертвые находятся в сфере этого Арканума, так же как и здоровье души.

Те, кто зарывается в Тайны Смерти часто (но не обязательно) являются мрачными людьми, владеющими широким кругозором в смертности, разложении и кончинах. Многие такие люди так или иначе слишком близко сталкивались со своей смертностью. Из страха или презрения, в поисках преодоления границ собственного существования вместо становления жертвой холодной и безличной вселенной, они решили овладеть самой потаенной сущностью, ответственно за тех, чье время прошло. Как и искомый Арканум, эти маги склонны быть скрытными и куда меньше (вне зависимости от того, что могут думать другие) связаны с низкокачественными фильмами ужасов и тяжелым металлом, чем пронзительным, холодным и медицинским взглядом на Сотворенное, то, в котором они однажды уже прозрели судьбу всего и содрали с себя свои страхи горниле знания о том, что всё и вся однажды должно умереть.

Правящее Царство: Стигия

Явная/скрытая пара Материи/Смерти является Определяющими Арканами Стигии, бледной земли, в которой невоплащенные души получают приют до тех пор, пока не будут позваны заново воплотиться в жизненном цикле. Смерть - эфемерное выражение этой пары.

В Атлантической метафизике функция Смерти - укоренить душу в материальном мире, дать ей якорь для временного пребывания в мире. Смерть неумолимым притяжением связывает душу с материей и плотью. Но так же со временем она отпускает душу, разлагая тело, к которой та привязана, даруя свободу возвращения в Высший Мир со всеми воспоминаниями телесного бытия. Эти воспоминания, вносимые в Книгу Звезд, отдаю вес и свежий смысл эфирным небесам.

В наш век в Падшем Мире большинство забыло суть истинную суть и используют силу Смерти для сомнительных целей. Некромансеры манипулируют тенями ушедших ради эгоистичной прибыли. Атлантйцы не верили, что призраки были сущностями, наделенными сознанием. Они не были даже сущностями, только вещами. Они были оболочками, покинутыми душой, но все еще несущими ее отпечаток. Их мнимое сознание все еще “носит” личность и привычки отошедшей души. Атлантйцы так же верили, что душа не может возвысится к своему источнику до тех пор, пока оболочка цела и привязана к земному якорю. По сути, манипулирование оболочкой могло привести и к манипулированию душой, когда-то ей владевшей. Большая часть инстинктивного ужаса, вызываемого этим Арканумом, относится к его власти над душой.

О Новопосвященный Смерти

Подобное мухе, кормящейся смертью, я пронизую могилы спектр во всех его проявлениях, от самых очевидных и до редчайших. Я вижу призраков тревожных и говорю их шепчущим наречьем. Я знаю суть болезни духа. Жнеца я чую в ветре и следую за ним в его укромные покои, не замечая всех потуг его сокрыться от меня. Леплю я тьму саму, и тени та бросает по моему велению.

Маг может колдовать любое из нижеследующих заклинаний как импровизированное заклинание, или он может создать свои собственные заклинания, используя руководство, приведенное в конце этой

главы в “Созидательной Тауматургии”. так же он может научиться этим заклинаниям как механикам, обучаясь у других магов своего ордена. (Вы должны тратить пункты опыта для изучения механик вашим персонажем).

Придание формы Эктоплазме (Смерть О)

Маг может изменить форму эктоплазматического явления, формируя ее своей волей в любую желаемую форму. Он должен состязаться с волей мага, создавшего эктоплазму, или призрака, посредством нее проявляющегося.

Практика: Принуждение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Решимость+Гносис (маг) или Соппротивление (призрак)

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Успех используются как Потенциал для борьбу за контроль над эктоплазмой с другим магом или призраком, который контролирует ее в данный момент.

Механика Мистериума: Печать Ксарфакса

Набор Костей: Впечатление+Оккультизм+смерть против Решимости+Гносис (маг) или Спротивление (призрак)

Названа в честь мага, впервые её оформившего, названием так же ссылается на образ эктоплазмы как горячего воска, к которому, как к символу, прибегала воля мага.

Взгляд суд. мед. эксперта (Смерть О)

Есть времена, когда самое полезное, что можно узнать о данном мертвом теле, это то, как оно стало мертвым. Способность, за которую большинство следователей с мест преступлений отдадут свои клыки, это заклинание позволяет магу открыть картину точной смерти существа и определить прошедшее со смерти время. То есть маг может быть способен понять, что причина смерти, открытая всем современным следственным экспериментам, на самом деле - уловка, созданная для отвлечения от истинной причины смерти.

Из-за ограничений Арканума Смерти, Взгляд суд. мед. эксперта раскрывает только причину смерти, а не сопутствующие ей обстоятельства. Использованный на человеческий скелет, он может к примеру раскрыть, что человек умер в результате повреждений коронарной артерии два месяца назад от этого дня, но не расскажет магу о том, что в момент кончины в теле жертвы находилась летальная доза стрихнина. Хотя эти ограничения ощущений могут быть весьма полезны (к примеру, найти растерзанное тело и понять, что причиной смерти стал фатальным колющий удар в сердце, а не очевидно маниакально терзание плоти). Даже если физические свидетельства причины смерти отсутствуют (к примеру, тело в состоянии пепла), заклинание раскроет, что убило это существо и сколько времени прошло с тех пор.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Основанна на концентрации

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг смотрит на труп для уточнения причин смерти. Ему не нужно касаться, колоть или резать тело; он просто смотрит на него. Достаточно очевидные причины смерти, такие как удар наем или сердечный приступ не накладывают штрафы, но скрытые причины, такие как редкий нейротоксин, могут наложить штрафы -2 и больше. Так же, смерти, случившиеся больше чем год назад, получают -1 штрафную кость. Смерти, случившиеся более десятилетия назад, получают -1 кость за каждое десятилетие. Этим заклинанием возможно определить вампира, хотя причина смерти (Становление) и является очень скрытой (-3 кости). Заклинатель так же получает обычное -1 штрафа за каждое десятилетие, что вампир мертв. Зомби так же могут определяться, хотя и их состояние обчно очевидно и без заклинаний.

Механика Свободного Совета: Нюх Жнеца

Набор Костей: Интеллект+Медицина+Смерть

Эта механика полагается не только на зрение, но и на все старомодные чувства для помощи маги в извлечении секретов трупа. Маги Свободного Совета наслаждаются применением кажущихся чудесными исследовательских техник, увиденных в многих современных популярных сериалах во время колдовства этой механики.

Мрачный взор (Смерть О)

Маг получает Взор Мага, воспринимая сверхъестественное сквозь призму Смерти. Он чувствует печать смерти на человеке - не вероятность его смерти (если конечно человек не безнадежно болен), но то, как часто он сгибал спину (сознательно или нет) под тяжестью смерти и умирания. Те, кто пережил потерю многих любимых или те, кто убил многих людей, несут тяжкое бремя. Этот взор так же применяется и к местам и объектам.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Смотрите “Резонанс” для правил исследования магии с помощью этого взора. Добавьте +1 кость на восприятие и изучения вампирских Дисциплин, Молитв и ритуалов.

Механика Серебряной Лестницы: Аура Мрака

Набор Костей: Смекалка+Оккультизм+Смерть

Те, чьи жизни так или иначе были затронуты Смертью, могут манипулироваться подобным контактом. Используя данную механику, маг может воспринять печать другого человека из-за недавней потери, и использовать это знание для эмоциональной уязвимости этого человека. Его можно использовать для обнаружения убийц, которые сокрыли свои преступления от любых дознаний (хотя эта механика не раскрывает никаких деталей убийства, а только наличие крови на его руках). Некоторые члены Адамантиновой Стрелы используют похожую механику для определения потенциальной угрозы, исходящей от человека.

Лепка Теней (Смерть 0)

В то время как Арканум Сил учит мага, как зажигать и тушить свет, он не дает ему силы на качествами тьмы. В Атлантической космологии тьма была не простым отсутствием света, а активной силой. Новопосвященный Смерти учится манипулировать этой силой, придавая форму существующим теням или делая их более густыми. Маги используют это заклинание для сокрытия от простого наблюдения, буквально скрываясь в тенях, и даже придавая теням форму для наилучшего сокрытия себя или обладающего странной формой объекта, который иначе при естественных условиях будет бросаться в глаза.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Простой успех позволяет магу изменять по своему усмотрению форму теней и тьмы площадью в один квадратный ярд, или усилить мрак, делая тени глубже даже под ярким светом. Рассказчик определяет качество существующих теней, распределяя их по трем категориям: от светлых, до темных и абсолютной темноты. Каждый успех усиливают тьму на одну ступень. Как только достигнута абсолютная тьма, дополнительные успехи накладывают пенальти на броски восприятия любого, наблюдающего область, в соотношении один к одному.

Со Смертью 2 маг может анимировать тени, а Смерть 3 позволит ему буквально управлять ими.

Механика Стражей Покрова: Наступление Ночи

Набор Костей: Смекалка+Оккультизм+Смерть

Спящие редко верят во что-то за пределами видимого. Когда феномена скрыта тенями, большинство просто пройдет мимо, не желая глубже зарываться в Тайны, которые лучше оставить Пробужденным.

Следы на Душе (Смерть 0)

Это восприятие позволяет магу определять здоровье души. Он может раскрыть наличие психических заболеваний, но не обязательно их тип (что может потребовать периода изучения с длительным броском Интеллекта+Эмпатии). Другие типы следов на душе так же могут определяться, к примеру - косвенные знаки, показывающее на создание магом камня души. Некоторые следы на душе (такие как бытие сосудом для вампира) значительно редки и внутренни, что накладывает пенальти на броски их определения.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Механика Адамантиновой Стрелы: Душевные Раны

Набор Костей: Интеллект+Медицина+Смерть

Маги Стрелы ищут любую слабость, которую могут показать их враги. И наоборот, эта механика может использоваться для обнаружения уязвимостей своих союзников.

Говорить с Мертвыми (Смерть О)

Маг может видеть, слышать и говорить с Призраками в Сумраке. Так же он может определять их незримое присутствие, если они скрываются или решили себя не показывать. Так же он может видеть в Сумраке и духов, но они выглядят неопределенными и размытыми, и он не может их слышать, если только не использует Дух 1 при колдовстве этого заклинания. Он не может воспринимать ментальные проекции, если только не добавит к колдовству Разум 1.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи этого заклинания должны равняться или превосходить Потенциал любой силы (если она есть) использованной для сокрытия призрака.

Механика Мистериума: Ропот Ушедших

Набор Костей: Смекалка+Оккультизм+Смерть

Пробужденные издавна знают, что мертвые хранят секреты. Маги Мистериума используют эту магию для изучения подобных знаний. Более прагматичные волеборцы Адамантиновой Стрелы иногда известны использованием этой механики для получения ответов на вопросы недавно убитым союзникам и врагам.

ОО Начинаящий Смерти

Секреты, что я постиг, открыли предо мной преобразование лика смерти. Я в силах требовать внимания духов мертвых, что задержались в нашем мире, и длань моя доходит до земель, исконно ими населяемых, и там несет прикосновение иль дружеского утешения, иль наказующий кулак.

Призвать могу я эктоплазму, субстанцию для проявления мертвых. Те вещи, которыми владела неупокоенная тень - мои, чтоб их схватить и в мир привнести на время. Я заставляю сталь ржаветь и древо покрываться гнилью, и закрываю я уста благому хору духа, всем возвещающему о Пробуждении души, и так являюсь незаметным пред самым восприимчивым собратом.

Анимировать Тени (Смерть ОО)

Как и в Лепке Теней выше, но теперь маг может заставлять тьму двигаться, даже перемещаться от ее естественного места туда, где темноты не может быть в принципе, к примеру - прямо под свет лампы.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Скорость, с которой темнота может перетекать (направляемая рефлекторными действиями заклинателя) равна Гносису+Смерти+Потенциалу заклинания заклинателя.

Механика Мистериума: Погибель Света

Набор Костей: Смекалка+Оккультизм+Смерть

Иногда дело раскрытия знания древних лучше выполняется под прикрытием тьмы, чем со светильником, гордо расчехленным для развеивания теней неведения.

Маска Трупа (Смерть ОО)

Маг изменяет внешние следы смерти, добавляя или убирая детали смерти из трупа. Маг может, к примеру, заставить маленькую кучку золы, оставшейся после сожженного человека, выглядеть так, будто он умер от ножевой раны в шею. В такой манере маги превращают наиболее очевидные убийства в кажущиеся случайностями или полностью невинным сопаданием (случайный сердечный удар, поскользнуться на лестничном пролете) и подставляют других под убийства, которые те никогда не совершали.

Практика: Соккрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытие

Цена: Нет

Маг может добавить или убрать одну деталь за каждый успех. Детали - это единичные раны или признаки заболевания, такие как рассечение, вызванное ножом, ожог, вызванный пожаром, или раковая опухоль в печени жертвы.

Механика Стражей Покрова: Касание Гробовщика

Набор Костей: Интеллект+Обман+Смерть

Даже самый опытный коронер может сбиться со следа абсолютно паранормальной смерти с помощью этой механики. Таким образом Стражи поддерживают целостность Тайн. Маги Адаманиновой Стрелы в процессе своей работы так же иногда скрывают истину об убийствах, и так же используют эту магию (Смекалка+Обман+Смерть)

Разложение (Смерть ОО)

Маг может заставить материальные объекты разлогаться, гнить или покрываться гнилью.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Это заклинание понижает Прочность предмета на один пункт за каждый успех, но не влияет на его Структуру. Пониженная Прочность не может быть восстановлена нормальными (немагическими) средствами.

Механика Адамантиновой Стрелы: Превращение в Прах

Набор Костей: Выносливость+Запугивание+Смерть

Обычное оружие не эффективно против магов Стрелы, так как оно может быть выведено из строя и легко уничтожено. Стражи Покрова иногда используют похожую механику (Решимость+Запугивание+Смерть) в приготовлениях к уничтожению наблюдательного снаряжения, запечатлевшего свидетельства незримого мира.

Эктоплазма (Смерть ОО)

Маг может создавать эктоплазму из одного из отверстий своего тела (обычно это рот или ноздри) или отверстий в трупе. Этот прозрачный белый липкий материал может быть вылеплен в любую форму по желанию мага, но не может выглядеть как любая другая субстанция (если только маг не добавит Материю 2 к колдовству). Маг может использовать ее как зеркало, позволяя любому (даже Спящим) видеть призраков и объекты, находящиеся в Сумраке.

Чаще всего оно используется для позволения призракам Сумрака проявляться без штрафных костей за место или присутствие смертных. Эктоплазма принимает представленную магом форму.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Успеха распределяются между размером эктоплазмы (базовый - 5 или меньше, плюс один за каждый распределенный успех) и ее прочностью. Ее базовая прочность - как и паучьей паутины, но распределенные успехи могут сделать ее прочнее и толще, наделяя эктоплазму некоторым весом и повышая детализацию. Призрак, проявляющийся через эктоплазму с одним успехом на прочности обладает лишь размытыми чертами. С двумя успехами его лицо может быть узнано теми, кто знал его при жизни. Пять успехов заставляют его выглядеть почти реальным (разве что в одеждах белого цвета). Даже с пятью успехами (максимальной прочностью), материальные существа или объекты могут проходить сквозь эктоплазму с незначительным сопротивлением. Проявившийся призрак не подвержен влиянию урона его эктоплазматическому телу; он просто становится менее детальным. Эктоплазма остается на один час или до конца сцены.

Механика Свободного Совета: Тусклое Зеркало

Набор Костей: Выносливость+Оккультизм+Смерть

Спектральные проявления неотделимы от “нового” определения оккультного. Эта механика позволяет магам Совета определять внешность подобных явлений, особенно перед глазами склонных к научному (или другому нетрадиционному) аспекту “охоты на призраков”. Волеборцы Серебряной Лестницы иногда высвечивают объекты или сущности в Сумраке так, чтобы их союзники могли изучать их или возможно колдовать на них магию.

Энтопический Страж (Смерть ОО)

Похищая энергию у приходящих атак, маг оберегает себя от урона. По сути щит мага атакует жизненность приходящих атак, разлагая их силу простым увяданием.

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 мана (дополнительно)

Маг получает один пункт брони за каждую точку, которой он владеет в Аркануме Смерти. Тратя одну Ману, Длительность можно увеличить до одного дня. Многие маги колдуют подобные защитные заклинания в начале дня, как часть своего утреннего ритуала. Успехи используются в боевых попытках развеивания охранного знака.

Учтите, что эта магическая броня не применяется против попыток оппонента провести против мага захват (Арканы Судьба, Разум, Пространство и Время предоставляют защитные заклинания, способные на это). Это заклинание тем не менее справляется с похищением силы из бросков Сила+Борьба осуществившего захват для пересиливания мага.

Механика Адамантиновой Стрелы: Щит Костей

Набор Костей: Смекалка+Оккультизм+Смерть

Хотя некоторые из наград за долгое общение со Смерть сомнительны, ни один маг Стрелы не спорит о пользе этой механики.

Призыв Призрака (Смерть ОО)

Маг призывает конкретного призрака или посылают общий призыв ближайшим призракам в пределах чувственного радиуса. Оно может призвать одного или нескольких лично ему известных призраков, или адать конкретные свойства искомого призрака (призрак мужчины, или призрак ребенка к примеру)или даже послать призыв всем неупокоенным тням в пределах чувственного радиуса (в таком случае ответит ближайший). Призрак является к заклинателю с максимально возможной скоростью, хотя и не может отойти от своего якоря на расстояние, больше максимально разрешенного.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Сопротивление.

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

В случае общего призыва и нескольких призраков, заклинание подействует на ближайшего. Любопытный призрак обычно отвечает на общий или персональный призыв, но нежелающий являться призрак делает рефлекторный состязательный бросок Сопротивления. Он должен оставаться рядом с призвавшим его магом на всю Длительность заклинания, если только заклинатель не разрешит ему удалиться.

Механика Серебряной Лестницы: Созыв Мертвых

Набор Костей: Впечатление+Убеждение+Смерть против Сопротивления

Даже тени мертвых могут быть собраны зовом волеборца Серебряной Лестницы. Хотя маг и не может заставить призрака сделать что-либо кроме без более продвинутой магии, ни что не мешает ему убедить мертвого на службу более привычными методами.

Даровать Мрачный Взор (Смерть ОО)

Маг дает другому сверхъестественным существу Взор Мага. Так же, как в Смерть 1 “Мрачный Взор”, только маг колдует его на другого мага или даже такое сверхъестественное существо, как призрак или оборотень. Если заклинание колдует на Спящего, оно немедленно вызывает Неверие, даже если его длительность меньше одной сцены.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Если цель не принимает заклинание, делает рефлекторный состязательный бросок Решимости+Госиса.

Механика Свободного Совета: Открытие Запечатанного Глаза

Набор Костей: Манипуляции+Убеждение+Смерть

Маг шепчет цели, заставляя ее открыть третий глаз. Тем, кто никогда прежде не наблюдал тяжелые тени Смерти, часто меняются после этого опыта. Маги Адамантиновой стрелы используют эту магию для того (Впечатление+Убеждение+Смерть), чтобы никто не мог забыть тяжелого бремени, принятого их орденом.

Сосуд Души (Смерть ОО)

Некоторые древние культуры, такие как Египтяне, понимали, что душа может быть помещена в хранилище, что бы воспрепятствовать ее возвращению в цикл рождения и смерти. Это заклинание создает такое хранилище.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Любое вместилище, которое может хранить жидкость, может служить сосудом души, будь это винная бутылка, приготовленный кувшин или даже сумка от Tupperware. Успех колдовства заклинания улучшают хранилище так, что бы душа, помещенная внутрь сосуда не могла сбежать.

Горлышко сосуда обычно быстро крепко схвачен металлическим обручем или залит воском. Душа защищена от атак извне самим объектом. Если сосуд открыт или сломан, душа вольна бежать.

Со Смертью 3 маг может пытаться колдовать это заклинание с бесконечной Длительностью.

Механика Серебряной Лестницы: Курганная Урна

Набор Костей: Впечатление+Ремесло+Смерть (или Дух)

В древние времена маги Серебряной Лестницы накладывали ужасающее наказание на магов-преступников: отделение души. Иногда это было временное заключение; заклинатель содержал душу в сосуде и выпускал, как только приговор виновного подходил к концу.

Подавление Ауры (Смерть ОО)

Маг подавляет свою или чужую ауру. Фактически он заставляет ауру погрузиться в спячку, сглаживая эти помехи в Гобелене и делая ее более сложным (а виртуально - невозможным) определение, доступным лишь для самых могучих наблюдательных способностей.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Каждый успех накладывает -1 штрафа на любые попытки исследовать ауру цели.

Механика Стрежей Покрова: Соккрытие Миропомazanного

Набор Костей: Манипуляции+Обман+Смерть

Соккрытие истины Тайн иногда требует упрятывания следов силы внутри себя, особенно когда враги Пробужденного - близко. Заходя на враждебную территорию в поисках скрытого знания, маги Мистериума так же известны использованием этой механики.

Прикосновение Могилы (Смерть ОО)

Посредством колдовства этого заклинания маг получает способность физически взаимодействовать с призраками и призрачными вещами в Сумраке. (“Призрачные вещи” - обычно части якоря спектра, которые продолжают свое эфемерное существование даже после того, как их материальные отражения истлели в прах). Он может к примеру вытащить призрачный молот из Сумрачной комнате для того, чтобы загнать в стену гвоздь. Он может взять спектральное отражение ключа из замка, в котором тот был сломан, вытащить его в материальность и использовать для открытия материального замка, отделяющего его от комнаты, в которую тот хочет попасть.

Так же он может коснуться призрака или быть объектом касания (или атаки) любой находящейся неподалеку тени в ответ. Подобные сущности склонны быть по меньшей мере холодными и липкими, и многие облаадают другими раздражающими и не всегда тактильными ощущениями, сопровождающими физический контакт с ними. Некоторые спектры известны тягой к физическому контакту с живыми наиболее нездоровыми и неподходящими способами.

Заклинатель не может нанести призракам урон, или воздействовать на немертных духов, таких как слуги или ментальных проекции, включая вампиров, использующих Дисциплину Сумеречной Проекции (для этих эффектов ему потребуется Арканы Духа и Разума, соответственно)

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Объекты, вытянутые из Сумрака, обладают Прочностью 1 и рассыпаются в прах, будучи сломанными, вне зависимости от их естественного состава. Ничто не делает эти предметы лучшими (или хотя бы равными) по сравнению теми, которые маг может добыть естественным путем в материальном мире, но способность выхватить револьвер у ближайшего призрака офицера полиции, когда маг атакован, может спасти жизнь.

Учтите, что объекты, найденные в сумраке, крайне редко похожи на те, которые находятся в материальной мире, так как только потерянные или сломанные объекты склонны проявляться в таком состоянии. Объекты, которые служат якорями (или даже те, которые когда-то служили якорями, а теперь исчезли из материального мира или от старости, или от разрушения), так же часто проявляются в Сумраке. Некоторые Сумеречные объекты озданы магией.

Механика Мистериума: Пепельный Захват

Набор Костей: Ловкость+Выживание+Смерть

Часто вещи, которые ищут волеборцы Мистериума, утеряны во времени. Иногда эти реликты оставляют собственные тени, тени которые могут быть использованы для открытия древних хранилищ, изучения изображений, на них выбитых или даже прочтены для изучения секретов, в них содержащихся.

ООО Послушник Смерти

Когда я говорю, внимают мертвые мои указам. Иду я среди тех, кто мучает наш мир, коль я того желаю, и по велению мое же тело умираю, лишь чтоб восстать и снова жить. Когда нуждаюсь я в прислуге иль солдатах, могилы отдают свой груз, и я безжизненные оболочки направляю на замыслы свои. И сталь, и камень обернутся прахом под пальцами моими и насыщаться волен я на духах мертвых иль умирающих для восполнения своих же сил и воли сокровенной. Выдергивать могу живущих души из плотских их темниц, лишь оболочки оставляя, лишённые желаний и страстей, и движимые моим лишь жестом.

Контроль над Призраком (Смерть ООО)

Маг может заставить призрака выполнить действие. Одиночная простая команда (“Атакуй!”, “Беги!”, “Стой здесь!”) может отдаваться за каждый успех.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Сопротивление

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Сложны команды требуют нескольких успехов. К пример, ”Отправляйся в особняк Графини и похить Брильянт Борджиа” может потребовать трех успехов. Если призрак не завершил действие до окончания Длительности, он не должен оканчивать работу. Тем не менее он должен стараться выполнить команду как можно быстрее.

Механика Серебряной Лестницы: Слово Скорби

Набор Костей: Впечатление+Запугивание+Смерть против Сопротивления

Неупокоенный мертвый может быть полезным союзником, и маги Серебряной Лестницы на разбрасываются ресурсами. Некоторые используют теней отошедших как карательные отряды, в то время как более хитрые склоняют их раскрыть желаемое знание или использовать тайные способности мертвого в преследовании, а не битве. Волеборцы Мистериума часто находят применение похожей механике (Манипуляции+Запугивание+Смерть) в своем бесконечном стремлении накапливать секреты

мира.

Уничтожить Эфемеру (Смерть ООО)

Маг мистически атакует эфемерный объект.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длящаяся

Аспект: Вульгарный

Успехи, превышающие Прочность объекта (большинство эфемерных объектов обладают Прочностью 1), наносят смертельный вред их Структуре. Это заклинание не действует на “живые” эфемерные сущности, такие как призраки (или на что-либо с показателем Корпус, а не Структура).

Механика Стражей Покрова: Разрубание Пут

Набор Костей: Решимость+Оккультизм+Смерть

Даже эфемерные объекты известны редким воздействием нематериальный мир, мотивирую Спящих на странные и необъяснимые поступки. В этих случаях Стражи известны уничтожением таких предметов, обрывая незримую связь, ими распространяемые и сохраняя секретность оккультного.

Уничтожить Объект (Смерть ООО)

Маг мистически атакует материальный объект, заставляя его мгновенно разлагаться.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длящаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи, превышающие Прочность предмета наносят смертельный вред его Структуре.

Механика Адамантиновой Стрелы: Разрывание цепей

Набор Костей: Решимость+Ремесло или Наука + Смерть

Рассыпавшаяся дубина или растворившийся пистолет не несут угрозы магу Адамантиновой Стрелы или тем, за кого такой маг ответственен. Стражи Покрова иногда используют похожую механику (Собранность + Ремесло или Наука + Смерть) в выполнении своей работы.

Поглощение Умиряющего (Смерть 000)

Хотя любой маг может принести в жертву живое существо для получения Маны, это заклинания - вид колдовского каннибализма, который позволяет волеборцу восполнить силы из душ умирающих без необходимости в их убийстве (хотя это и вполне определенно им вредит).

Маг может восстановить свою решимость или “выжечь” Ману из живых человеческих Узоров, черпая эту энергию в собственные запаса для использования по своему усмотрению. заклинание не работает, колдуемое на животное; если так произойдет, ничего не случится. Если использовано на вампира или другую форму живых мертвецов, заклинание не даст пользы магу. В основном, заклинание предназначено для использования на нормальных человеческих созданиях, и любое отклонение от этого правила не идет на пользу заклинателю.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное; вычитите Выносливость цели

Длительность: Длительная

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Сначала маг делает захват цели броском Силы+Борьбы, вычитая Защиту цели. Если бросок успешен, он может колдовать это заклинание как мгновенное действие в следующий ход. (Со Смертью 4 он может колдовать это заклинание на чувственном радиусе как мгновенное действие. Ему нужны Смерть 5 прежде чем он сможет добавить Пространство 2 для симпатического колдовства)

Каждый успех позволяет магу восполнить один из потраченных пунктов Силы Воли, забирая их у человека, получившего по крайней мере одно смертельное ранение в течении данной сцены (включая тех, кто полностью заполнил свое здоровье серьезным уроном, и теперь по мере умирания своего тела получает смертельный урон), до максимума - остающихся пунктов Силы Воли жертвы.

Альтернативно маг может выжигать Узор человека ради пунктов Маны, превращая получающуюся эфемерную энергию в чистую силу. Каждый успех наносит Здоровью жертвы один пункт серьезной раны и дает заклинателю один пункт Маны. Если жертва - маг, его собственные пункты Маны не затрагиваются; это заклинание крадет энергию напрямую из его Узора. Заклинатель должен использовать заклинание Сути 5 “Перекачка Маны” для прямого заимствования маны другого Пробужденного. Прямая перекачка требует отдельного от собирающей Силу Воли версии колдовства, хотя и оба эффекта могут комбинироваться , используя нормальные правила комбинирования заклинаний.

Поглощение Умиряющего может быть использовать на конкретном человек лишь один раз, после чего новый уровень смертельных повреждений должен быть нанесен жертве, прежде чем заклинание можно будет использовать еще раз против той же цели.

Механика Свободного Совета: Энергетический Трансфер

Набор Костей: Манипуляции+Убеждение+Смерть

Некоторые научно настроенные маги Свободного Совета видят в этом заклинании способ сохранения энергии, забирая ее у умирающих перед тем, как она исчезнет, неиспользованная никем. Более традиционные, мистически настроенные Пробужденный видят в этой механике мрачную правду о

своей истинной сути. И не смотря на это знание, не мало магов его используют.

Пелена Энтропии (Смерть ООО)

Маг может колдовать заклинание Энтропического Стража на других, защищая их полем энтропического разложения.

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная

Аспект: Скрыты

Цена: 1 Мана (дополнительно)

Цель получает один пункт брони за каждую точку, которой обладает заклинатель в Аркануме Смерти. Заклннить может повысить Длительность до одного дня, потратив один пункт Маны.

Механика Стражей Покрова: Завеса Тьмы

Набор Костей: Смекалка+Оккультизм+Смерть

Стражи защищают своих подопечных этим заклинание, хотя и некоторые считают его ауру раздражающей.

Призрачные Врата (Смерть ООО)

Маг создает проход, трансформирующий каждого проходящего в Сумеречное состояние бытия. Они становятся Сумеречными сущностями до тех пор, пока не вернуться из прохода назад. В Сумеречном состоянии они могут касаться призраков, использовать призрачные предметы или читать скрытые там тома. Так же они могут участвовать в физическом или магическом бою с призраками, повреждая их Корпус. Соответственно, разгневанные тени могут физически наброситься на посетителей, причиняя им вред.

Практика: Вплетение

Действие: Длительное (искомое число = силе местного Строя)

Длительность: Продленная (одна сцена)?

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

За каждый ход сквозь проход может пройти один человек Размером 5 или меньше (большие люди могут потратить два хода, протискиваясь во врата). Каждый успех колдовства позволяет магу расширить врата так, чтобы один дополнительный человек мог пройти квозь них за один ход.

Со Смертью 4 маг может колдовать это заклинание как мгновенное действие и так же может ограничить тех, кто может пройти (или выйти) врата.

Механика Мистериума: Зов Перекрестков

Набор Костей: Решимость+Оккультизм+Смерть

Говорить с мертвыми и постигать их знания - одна вещь, другая - физически уподобиться призраку и получить его чувства в призрачном состоянии. Некоторые места недостижимы из материального царства, но могут быть изучены с помощью этой механики, позволяя волеборцам Мистериума открывать реликты и знания, иначе утерянные на века.

Призрачный объект (Смерть ООО)

Маг создает призрачные предмет, превращая реальный материальный объект в Сумеречный. Чтобы это делать, он должен уничтожить реальный объект, вычеркивая все его пункты Структуры, и затем колдовать это заклинание на его остатки. Предмет после этого становится призраком самого себя внутри Сумрака, позволяя магу манипулировать им с помощью Смерти 2 (“Касание Могилы”)

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длящаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Механика Мистериума: Ночное Посвящение

Набор Костей: Решимость+Оккультизм или Наука+Смерть

Маги Мистериума часто обставляют свои Святыни Сумеречными объектами, в случае необходимости готовыми для использования с помощью “Касания Могилы”. Маги Свободного Совета учат версию этой механики, использующую Умение Науки вместо Оккультизма.

Оживить Труп (Смерть ООО)

Иногда недостаточно иметь преданного, непоколебимого живого слугу. Нормальное человеческое существо, не важно насколько достойное доверия, обладает склонностью к предательству. Будут ли его губы раскрыты кажущейся искренностью товарища, мистическим принуждением или даже пыткой, он может быть вынужден нарушить доверие своего мастера. К кому же в таком случае обратиться за помощью предприимчивый некромансер? Оживление Трупа анимирует одно или больше тел для службы верными, преданными рабами. Там, где такие слуги уступают в смекалке и мотивации, они с лихвой восполняют это собачьей преданностью и чистым, безустанным преследованием поставленного задания.

По большому счету эти ходячие трупы обладают уровнем рассудка, не на много превышающем интеллект собаки. Они понимают конкретные визуальные моменты (такие как открытие двери, которую они должны охранять) или громкую команду (“Защищайте меня!”), но не могут выполнять действия, требующие абстрактного мышления. Их память ограничена и не может проводить даже базовые параллели и взаимосвязи. (Хотя они и смутно припоминают, к примеру, что их мастер меняет свою одежду каждый день, они не могут определить, что он вероятнее всего сделает это и завтра). У них нет личной инициативы.

Трупы-рабы - на самом деле не сильнее, чем были при жизни, но они безустанны и полностью лишены способности чувствовать или реагировать на боль. Им не нужно есть или спать и они выполняют данное им поручение до тех пор, пока не будет дано новое, даже если оно скажет разорвать собственные тела на куски. Они не ощущают страха или желания самосохранения, и у них нет разума для того, чтобы другие могли их контролировать. Тем не менее они могут быть отделены от своего мастера колдовством этого заклинания другим некромансером.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Лишь один успех требуется для поднятия трупа. Дополнительные успехи определяют силу контроля мага. Чьи-либо попытки разрушить контроль над ходящими мертвецами другим колдовством этого эе заклинания должны превзойти по успехам оригинальное колдовство.

Механика Серебряной Лестницы: Восстань и Повинуйся

Набор Костей: Впечатление+Убеждение+Смерть

Большинство магов Лестницы не испытывают угрызений совести на счет создания зомби, та как видя в телах лишь материальных оболочки отошедших душ. Подобные немыслящие слуги прекрасно подходят властному темпераменту волеборцев Серебряной Лестницы, и лишь единицы в ордене спорят об их полезности. Члены других орденов создают ходящих мертвецов для собственных целей, разнящихся от дешевой рабочей силы до защиты или устрашения незванных гостей.

Зомби

Каждый зомби, созданный заклинанием “Оживление Трупа” (один за каждый фактор Цели), обладает следующими свойствами:

Атрибуты: Сила 1, Изыщество 1, Соппротивление 2

Размер: 5 (или меньше, если трупы - маленькие)

Скорость: 1*

Инициатива: 1*

Защита: 1*

- Эти показатели начинаются на 1, независимо от показателей Атрибутов; заклинатель должен тратить успехи в соотношении один к одному на их поднятие.

Зомби не обладаают пенальти за ранения и не излечивают повреждения естественным путем. Оглушающие, серьезные и смертельные раны отмечаются как обычно, но зомби никогда не страдают от недееспособности - они просто продолжают идти до тех пор, пока их последний пункт Здоровья не помечен смертельным уроном. Когда последний (самый правый) пункт Здоровья помечен

оглушающим уроном, для сохранения сознания никаких бросков не требуется. Оно не подает и не истекает досмерти - оно продолжает идти. Любой урон, полученный после этого, помечается как смертельный. Как только это происходит, труп начинает терять части тела с каждым новым ранением, до тех пор пока не будет полностью разрушен или дезинтегрирован (Рассказчик решает, какие части тела отпадают с каждым ранением)

Зомби продолжает гнить. Он получает один пункт серьезных повреждений с каждым количеством дней, равным его Сопротивлению. Зомби с Сопротивлением 3 так образом получает один пункт урона от разложения каждые три дня.

Дополнительно, зомби созданные этим заклинанием обладают особенной уязвимостью к определенному типу атак, таких как огонь, урон мозга или вырисовка магических символов на их теле. Если зомби получает хотя бы один пункт серьезного или смертельного урона от атаки, к которой у него уязвимость, он мгновенно уничтожается. Заклинатель выбирает уязвимость зомби в течении колдовства заклинания, если только не тратит успех (помимо обычных успехов, нужных на оживление трупа) на то, что бы сделать зомби Неразрушимым. Неразрушимые зомби могут быть уничтожены только если их последний пункт Здоровья помечен смертельным уроном.

Восстановление Корпуса (Смерть ООО)

Маг может исцелять Корпус призрака.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Длющаяся

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Они пункт урона Корпусу восстанавливается за каждый успех.

Механика Свободного Совета: Спектральная Припарка

Набор Костей: Собранность + Оккультизм + Смерть

Некоторые маги предпочитают подчинять мертвых своей воле. Многие в Свободном Совете с удовольствием указывают, что на мед муз слетается больше, чем на уксус. Помощь беспокойным призракам часто может помочь завоевать их доверие и возможно дружбу. Маги Адамантиновой Стрелы часто используют версию этой механики (Решимость + Оккультизм + Смерть) для исцеления теней, которых они послали в битву, позволяя им продолжать сражаться и дальше.

Лепка Эфеморы (Смерть ООО)

Неанимированные объекты и места внутри Сумрака или Царства Теней состоят из субстанции под названием эфемора. Маг может укрепить или понизить Прочность такой эфеморы, и изменить форму предмета, превращая грудку металла в велосипедную раму или штырь - в копье. Маг не может воздействовать на анимированную эфемору, такую как природных духи или слуги. Для этого требуется Дух.

Практика: Совершенствование или Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длительная

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Одного успеха достаточно для изменения формы объекта (если новая форма очень сложна, Рассказчик может назначить колдовству штрафные кости). Или один пункт Прочности может добавляться за каждый успех. В случае оружия или брони, успехи так же могут быть распределены на качественный бонус оружия или защиту брони.

Механика Мистериума: Духовная Ковка

Набор Костей: Ловкость + Ремесла + Смерть

Волеборцы Мистериума часто используют эту механику для создания полезных объектов перед тем, как вытащить их из Царства Тени в материальный мир. Тем не менее, иногда они создают такие предметы как дары призракам или духам.

Отделить Спящую Душу (Смерть ООО)

Маг отделяет душу от Спящего. Пока душа отделена от тела, объект страдает от всех обычных последствий бездушия.

Практика: Низведение

Действие: Длительное и состязательное; цель рефлекторно бросает Решимость

Длительность: Длительная

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Маг должен касаться цели на протяжении всего колдовства. Если он теряет контакт, он теряет все набранные успехи. (Со Смертью 5 он может колдовать это заклинание в чувственном радиусе). Не нужно говорить, что цель должны быть недвижимой и неспособной к бегству на всю длительность колдовства заклинания. Полагаться на борцовский захват осознающей себя цели неразумно, так как жертва имеет шанс сбросить захват каждый ход, в то время как завершение длительного колдовства может занять часы.

Искомое число равно Силе Воли объекта. Как бы то ни было, лишь ограниченное количество бросков разрешено заклинателю перед тем, как его попытка станет успешной или провалится. Количество бросков равно его Решимости + Собранным. Если заклинание не удастся, оно не может колдоваться заново на ту же цель по крайней мере один день (24 часа).

Рефлекторный и состязательный бросок Решимости делается целью против каждого заклинательного броска. Если броски цели в любой момент длительного колдовства будут успешны, заклинание не удастся.

Пока душа свободна от тела, она существует в Сумраке. Маг, отделивший душу, может видеть ее и касаться Сумеречной души. Маги, использующие эту страшную магию, обычно хранят свою душевную добычу в Сосуде Душ для предотвращения побега.

Душа может быть восстановлена с использованием Духа 3 “Восстановление Потерянной Души”, и защищена Сутью 4 “Броня Души”, возвращена назад Судьбой 4 “Уничтожение Запретов”. Со Смертью 5 маг может отделять Пробужденные души.

Механика Адамантиновой Стрелы: Обнажение Грешника

Набор Костей: Впечатление + Запугивание + Смерть

Маги Стрелы утверждают, что их орден использует эту механику для наказания преступников. Так как эту магию тяжело колдовать хоть с какой-то степенью скрытности, Стражи Покрова редко, если вообще используют ее, если только не верят, что могут сделать это тайно. Даже тогда Стражи почти никогда этого не делают, если только не хотят заставить умолкнуть особенно настойчивого Спящего.

Призыв Теней (Смерть ООО)

Как и в «Лепке Теней» и «Анимировании Теней», но теперь маг создает тьму из ничего. По мимо того, он наделяет её полу-материальной формой, так что она может касаться вещей и даже служить слабым барьером.

Практика: Вплетени

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгранный

Цена: Нет

Маг создает кусок тьмы радиусом в один ярд или 5 кубических ярдов объемной тьмы. Каждый успех наделяет тень Силой 1 (используемой для поднимания объектов) или Прочностью 1. Она – не материальный объект, поэтому не имеет Структуры. Атаки, направленные сквозь нее (если она используется как укрытие), должны преодолевать ее Прочность, но не вредят самому теневому барьеру.

Механика Свободного Совета: Дитя Полуночи

Набор Костей: Смекалка+Оккультизм+Смерть

Призывая из света подобные прочные и даже анимированные тени, маг Свободного Совета может создать барьер, который послужит укрытием от дальних атак, он может призвать спектра для устрашения незваных гостей, или он может получить таран для выбивания двери.

Подавление Собственной Жизни (Смерть ООО)

Маг может временно подавить свою жизнь. Находясь в таком состоянии маг является истинно мертвым. Присутствуют все симптомы смерти, кроме разложения (начало и процесс трупного окоченения, сжатие десен и кожи на черепе и пальцах, перетекание крови в нижнюю часть тела)

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное (или рефлекторное с 1 Силой Воли)

Длительность: Продленная (один час)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг определяет спусковой крючок, который пробудит его из этого состояния (такие как получение удара или услышанный собачий лай). В иных случаях он мертв до тех пор, пока не кончиться Длительно заклинания. После пробуждения его Социальные броски уменьшены на -1 за каждые четыре часа, что он провел под действием заклинания (вплоть до максимальных -5). Персонаж, выглядящий как ходячий труп, вероятнее всего будет вызывать ужас и отвращение. Пенальти уменьшается на один за каждый час после пробуждения, так как маг восстанавливает свое естественное состояние.

Это заклинание чаще все колдуется как скрытая магии, предназначенная показать смерть мага от естественных причин или случайности. Потратив пункт Силы Воли, маг может колдовать это заклинание рефлекторно, как только случится что-то, что может послужить оправданием его кончины, к примеру – полученный от врага удар.

Заклинание Смерти 1 «Мрачный Взор» позволяет магу определить, что кажущееся мертвым тело на самом деле не мертво, хотя и Потенциал заклинания должен равняться или превышать Потенциал заклинания Подавление Собственной Жизни.

Механика Стражей Покрова: Отхождение в Могилу

Набор Костей: Собранность + Обман + Смерть

Не многие люди задают вопросы о трупах, и Стражи, чьи действия были вскрыты, иногда используют эту механику для избегания сложных вопросов. В то время как обстоятельства, возникающие вследствие пропажи тела из местного морга, могут быть проблематичны, они – куда меньшая головная боль, чем арест или настоящее убийство. Иногда волеборцы Серебряной Лестницы подстраивают собственные смерти с помощью этой механики для того, чтобы покончить со старой жизнью и начать заново.

ОООО Адепт Смерти

Я приковываю мертвых к этой Земле, заставляя преследовать живых или вынуждая возвращаться в собственные гниющие оболочки. По желанию иду я сред призраков и разрушаю жизни словом. Я смерти тень на тех бросаю, кто ныне дышит и живет, и их казаться вынуждаю мертвыми пред самым соколиным взором. Коль захочу я, и будет в этом страшная нужда, могу украсть я души и их же унести с собой.

Истощение (Смерть ОООО)

Маг может черпать жизненную силу из тела человека, делая его слабым и беспомощным, так что даже чемпион по подъему тяжестей становится едва способным поднять детскую игрушку.

Практика: Низведение

Mage: The Awakening Rulebook

Действие: Мгновенное; вычитайте Выносливость цели

Длительность: Продленное (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Для начала маг должен схватить цель броском Силы или Ловкости + Борьбы – защита цели. В случае успеха, он может колдовать это заклинание мгновенным действием в следующий ход. (Со Смертью 5 он может колдовать это заклинание мгновенным действием в чувственном радиусе. Для добавления Пространства 2 для симпатической магии ему необходима Смерть 6)

Каждый успех вычитает одну точку из Атрибута Силы цели, вплоть до минимального показателя 1. Максимальное количество, на которое может быть понижена Сила, равно точкам мага в Аркануме Смерти. (Понижение цели так же понижает показатель Скорости цели)

Механика Адамантиновой Стрелы

Набор Костей: Впечатление + Оккультизм + Смерть

Не обладающий силой поднять оружие, враг без обращения к другим способам считается виртуально безвредным. Поэтому маги Стрелы бьют по силе врага и достигают победы. Конечно же, волеборцы всех орденов могут найти то или иное использование этой механики. К примеру, маги Мистериума известны использованием похожей (Манипуляции + Оккультизм + Смерть) для замедления преследователей во время отступления.

Явление (Смерть ОООО)

Маг заставляет только что умершего (в течении часа) или умирающего Спящего уцепиться за физический якорь, вместо того, чтобы отправиться к любому ожидающему его посмертию. (Умирающий Спящий начинает Являться незамедлительно после физической смерти, если умер в течении Длительности заклинания)

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Решимость (Спящий) или Сопротивление (призрак).

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Пункт Маны должен быть потрачен магом (помимо всех остальных затрат) для создания якоря для призрака, который в данном случае должен являться чем-либо важным для объекта.

Дополнительные успехи могут повышать Длительность:

Успехи	Длительность
2 успеха	Два часа (или 24 часа со Смертью 5)

3 успеха	12 часов (или два дня со Смертью 5)
4 успеха	24 часа (или одна неделя со Смертью 5)
5 успехов	Два дня (или один месяц со Смертью 5)
6 успехов	Четыре дня (или бесконечно со Смертью 5; только против призраков, а не умирающих)

Со Смертью 5 маг может создать Явление недавно умершего или умирающего мага или давно умершего призрака.

Механика Серебряной Лестницы: Вечное Неупокоение

Набор Костей: Впечатление + Убеждение + Смерть против Решимости (Спящий) или Соппротивления (призрак)

Иногда даже смерть – недостаточное наказание для врагов Серебряной Лестницы. Эта механика позволяет магу привязывать дух к недавно умершему человеку, или умирающему в данный момент. Тень может получать команды по средствам другой магии, или просто оставленной сама по себе по желанию волеборца. Иногда члены Мистериума выполняют похожие привязки (Интеллект + Убеждение + Смерть), используя смерть для отпугивания тех, кто может пытаться украсть их с трудом приобретенное знание.

Ревенант (Смерть OOOO)

Маг предотвращает духовное высвобождение недавно умершего Спящего. Колдовство этого заклинания должно начинаться в течение часа после смерти цели. Это заклинание создает то, что некоторые маги называют «ревенант», заставляя душу оставаться в неразлагающемся на время действия заклинания теле.

Заклинатель внушает ревенанту одну или несколько главных Страстей, относящихся к достижению конкретной цели – месть, спасение – усиливающих его на его пути.

Практика: Изменение

Действие: Длительное и состязательно; цель рефлексивно кидает Решимость.

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект : Вульгарный

Цена: Нет

Лишь один успех требуется для поднятия трупа и наделения его Страстью. Дополнительные успехи добавляются к искомому числу для усиления показателей ревенанты в соотношении один успех за одну дополнительную точку в любом показателе. Хотя цель и мертва, имевшийся у нее при жизни показатель Решимости используется для противостояния магии.

Со Смертью 5 заклинатель может превратить недавно умершего мага в ревенанта, но ревенант не сможет колдовать магию (он противостоит Решимостью + Гносисом)

Механика Серебряной Лестницы: Долг Превыше Покоя

Набор Костей: Манипуляции + Убеждение + Смерть

Маги Лестницы часто используют эту механику для поднятия не до конца выплативших свои долги должников, хотя некоторые и не имеют других целей, кроме как необходимости в верном слуге с выдающими способностями, который по большому счету не способен к предательству. В то же время подобное колдовство опасно и серьезно жестоко, и с легкостью может увести мага прочь от пути Мудрости.

Ревенанты

Эти неживые сущности обладают теми же Атрибутами и Умениями, что и при жизни, но вычитите одну точку из Собранности ревенанта (ввиду его одержимой природы) и Смекалки (из-за отсутствия связи между телом и духом). Ревенант не может восстанавливать пункты Силы Воли ни какими средствами. Ревенант обладает запасом Эссенции, равным его Решимости + 5, и может хранить максимальный запас пунктов, равный 10 + Решимости. Он теряет одну Эссенцию каждый день.

Вместо прошлых Порока и Добродетели ревенант наделяется Страстью (заклинатель может добавить одну дополнительную Страсть за успех, добавленный к искомому числу заклинания). Это может быть и «месть за убийство» (включая и собственное), «защита Сары» или «похищение Эбонитого Гримуара». Когда ревенант выполняет действия, продвигающие его к достижению его Страсти, бросьте набор костей: одна кость кидается за действия, лишь слабо помогающие Страсти, в то время как 5 костей (максимум) кидаются за действия, напрямую связанные со Страстью. Каждый успех дает ревенанту один пункт Эссенции.

Наконец, ревенант обладает одной Нуминой духов, силой, которую он использует для помощи в достижении Страсти. Заклинатель может наделить существо дополнительными Нуминами, одной за каждый два успеха, добавляемые к искомому числу заклинания.

Гниющая Плоть (Смерть ОООО)

Одна из самых жестоких прямых мистических атак, известная в мире Пробужденных, Гниющая Плоть искажает и уничтожает физическую форму живых существ, пронизывая ее тленом и гнилью. Эта атака жестоко эффективна, но является метафизическим эквивалентом использования думины вместо скальпеля. Плоть разлагается и гниет, кости искривляются, трескаются и оборачиваются прахом и кровь наполняется частичками гнилых тканей и потоками гноя. Хотя и каждый компонент этой атаки сам по себе может выглядеть эффектом естественного разложения, взятые вместе, они не могут быть приняты ни за что, кроме неестественного. Конечно же любой свидетель такого заклинания распознает в нем магию, а жертва наполняется могильным гниением.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное; вычитайте Выносливость цели

Длительность: Длительная

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Для начала маг должен схватить цель броском Силы или Ловкости + Борьбы – защита цели. В случае успеха, он может колдовать это заклинание мгновенным действием в следующий ход. (Со Смертью 5 он может колдовать это заклинание мгновенным действием в чувственном радиусе. Для добавления Пространства 2 для симпатической магии ему необходима Смерть 6)

Каждый успех причиняет один пункт серьезного вреда Здоровью жертвы. Со Смертью 5 маг вместо этого может причинять смертельный урон, потратив один пункт Маны.

По мимо того, каждый успех накладывает -1 кость штрафа на все Социальные броски жертвы из-за ее ужасного внешнего вида (и запаха) ее ран. (Это штраф не коммулятивно с успехами ранений от другого колдовства этого заклинания; используйте наивысшее штрафа, выбирая из новых или прежних повреждений)

Механика Адамантиновой Стрелы: Зубы Кали Ма

Набор Костей: Сила + Запугивание + Смерть – Выносливость

Когда волеборцу Адамантиновой Стрелы нужно просто убить кого-либо, и убить его быстро, эта механика – предпочитаемая. Как бы то ни было, каждый орден практикует похожую магию.

Уничтожение Собственной Ауры (Смерть OOOO)

Маг уничтожает все следы собственной ауры. Это уничтожение перманентно убирает всю индивидуальность в текущей ауре мага, поэтому она не может быть прочтена никакой магией.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длущаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг получает новую ауру к концу недели, так как его душа принимает новый резонанс на базе его действий и характера. Эта новая аура не может быть узнана кем-либо, кто изучал ее прежде, наделяя мага новыми мистическими «отпечатками». В то же время маги, использующие наблюдающие за аурой заклинания для изучения мага, сильно раздражаются абсолютным отсутствием ауры цели – неестественным обстоятельством.

Механика Свободного Совета: Новое Начало

Набор Костей: Интеллект + Обман + Смерть

Свободный Совет по многим пунктам стоит на позициях нового начала, и эта механика доказывает, что Смерть – это просто врата к новому начинанию. Могущественные маги всех орденов прибегают к этой механике, когда их ауры становятся подавляющими.

Привязка Души (Смерть OOOO)

Маг может присоединить украденную душу к себе или другому, но только если он или цель в данный момент душой не обладает.

Практика: Изменение

Действие: Длительное (искомое число = один для души Спящего, Гносису для души мага)

Длительность: Длящаяся

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Искомое число равно Гносису реципиента, или просто одному успеху, если цель – Спящий. Отныне душа принадлежит реципиенту.

Механика Свободного Совета: Восстановление

Набор Костей: Собранность + Эмпатия + Смерть

Используемая куда чаще для присоединения душ к тем, кто был лишен души, чем для собственной пользы магов Совета, эта механика сохранила рассудок многих невольных заложников, втянутых в столкновения Пробужденных.

Подавление Чужой Жизни (Смерть ОООО)

Маг может временно подавить жизнь в других. Эффект тот же, что и в «Подавлении Собственной Жизни»

Практика: Сокрытие

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Собранность + Гносис

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Для начала маг должен схватить цель броском Силы или Ловкости + Борьбы – защита цели. В случае успеха, он может колдовать это заклинание мгновенным действием в следующий ход. (Со Смертью 5 он может колдовать это заклинание мгновенным действием в чувственном радиусе. Для добавления Пространства 2 для симпатической магии ему необходима Смерть 6)

Если цель будет атакована или получит любой вред в то время, когда выглядит мертвым, заклинание немедленно будет снято и цель проснется. Будучи «мертвым», цель не испытывает ничего, будто бы находясь в простом глубоком сне.

Механика Стражей Покрова: Отправление в Мавзолей

Набор Костей: Манипуляции + Обман + Смерть против Собранности + Гносис

Когда все остальные способы не срабатывают, и Страж Покрова не имеет желания действительно оканчивать жизнь проблематичного Спящего, он может использовать эту механику, для того чтобы временно казаться мертвым. Затем он получает «труп» и помогает человеку освоиться в другой новой жизни. Маги Стрелы в районах боевых действия иногда колдуют это заклинание, чтобы помочь союзникам проникнуть в логово врага.

Сумеречное Обращение (Смерть OOOO)

Маг может лично трансформировать себя в Сумеречное состояние бытия без необходимости проходить сквозь врата.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Вся одежда и снаряжение мага так же трансформируются в эфемерное состояние, если он касается их в процессе колдовства. Маг может вернуть себя в материальное состояние в любое время, отменив заклинание.

Механика Мистериума: Шаг за Пределы

Набор Костей: Выносливость + Оккультизм + Смерть

Немного более точная, чем любой проход в состояние нежизни, эта механика позволяет члену Мистериума использовать быстрое отступление, в котором не будет обычного преследования. Естественно подобные перемещения часто сопровождаются собственными сложностями, но большинство волеборцев согласиться, что в таких случаях лучше идти среди мертвых, чем традиционным образом.

OOOOO Мастер Смерти

Иду со смертью я отныне как наперсник близкий и союзник. Могу я пить из душ живущих, равно как из мертвых, свою убежденность и силы собственные восполняя. Стираю я саму магию и рассекаю переплетения ее Узоров и повелеваю теням давно-ушедших явиться и ответить на мои вопросы.

Поглощение Жизни (Смерть OOOOO)

Маг поглощает здоровую жизненную силу или призрака. Так же, как и в случае с больным человек под тенью смерти, маг может поглатить полностью здоровую дугу, не тронутую печатью могилы, восстанавливая свои запасы Маны или похищая волю жертвы. Точно также он может поглотить любого находящегося поблизости призрака ради его духовных энергий ради собственного усиления.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное; вычитайте Выносливость (живое существо) или Сопротивление (призрак)

Длительность: Длительная

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Это заклинание работает точно так же, как и «Поглощение Умирающего», за исключением того, что теперь маг может использовать это заклинание на здоровых целях (не страдающих от смертельного урона) или ближайших призраках (повреждая Корпус духа). Тем не менее, сначала маг должен схватить цель (если только у него нет Смерти 6, позволяющей ему колдовать это заклинание мгновенным действием чувственного радиуса)

Механика Адамантиновой Стрелы: Плоды Победы

Набор Костей: Манипуляция + Запугивание + Смерть – Выносливость (живое существо) или Сопротивление (призрак)

Пусть те, кто поведет других в бой, будут первыми, кто ощутит плоды победы. Так говорит логика Адамантиновой стрелы, чьи волеборцы используют эту механику для уничтожения врагов и восстановления резервов воли и мистической силы. Маги Серебряной Лестницы так же предпочитают эту магию, наказывая тех, кто выражает непочтение силой рук.

Уничтожение Маны (Смерть OOOOO)

Маг может уничтожать Ману

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное; вычитайте Решимость цели

Длительность: Длящаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Один пункт Маны, вне зависимости от того, как он хранится (как чаша, внутри артефакта, или как личные пункты Маны мага), может быть уничтожен за каждый успех.

Механика Адамантиновой Стрелы: Вырывание Зубов

Набор Костей: Сила + Запугивание + Смерть – Решимость

Пистолет без патронов по большому счету бесполезен. Хотя то же нельзя сказать о маге без манны, такой волеборец тем не менее отрезан от своей самой могущественной магии. Маги Стрелы любят использовать эту механику против врагов, полагающихся на продвинутую магию.

Задухание Искры (Смерть OOOOO)

Маг может развеять любое заклинание, вне зависимости от того, какая Аркана использовалась для его создания – ему не нужны Суть 1 или знания в любом другом Аркане. Для начала маг должен иметь Взор Мага, чтобы воспринять заклинание, на которое будет воздействовать.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длящаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи сравниваются с Потенциалом целевого заклинания. Если они равны или превосходят их, заклинание развеивается.

Механика Стражей Покрова: Великое Запрещение

Набор Костей: Решимость + Оккультизм + Смерть

Для защиты Тайн Стражи Покрова готовы использовать даже самые серьезные средства. Эта механика уничтожает заклинание полностью, и Спящие, которые не воспринимали его ранее, никогда не узнают о его существовании. Члены Свободного Совета так же владеют вариантом этой механики (Манипуляции + Оккультизм + Смерть) для доказательства того, что метод «проб и ошибок» в магии далеко не так хорош, как верится некоторым.

Призрачное Дыхание Жизни (Смерть OOOOO)

Маг вдыхает в призрака жизнь, восстанавливая бессмысленные тени до подобия личности, которой они обладали при жизни, и превращая древних призраков в более полезных спектров.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Каждый успех поднимает один из трех Атрибутов призрака на один или дает ему одну Эссенцию (этот бонус не может заставить призрака обладать большим количеством Эссенции, чем он максимально может)

Механика Мистериума: Воспоминания Плоти

Набор Костей: Манипуляции + Оккультизм + Смерть

Призраки могут быть могущественными союзниками. При поддержке этой механики они приобретают свойства, далеко превосходящие их и без того впечатляющие способности. Маги Мистериума иногда подкупают мертвых посредством этой механики. Страж (Решимость + Оккультизм + Смерть) может взять с собой якорь призрака на охоту на другого призрака, и там усилить свою тень для изгнания обитающего здесь духа.

Похищение Жизни (Смерть OOOOO)

Маг крадет годы жизни у Спящего для продления собственной жизни. Каждому человеку отведен конкретный жизненный срок, единая нить существования, которая истончается с каждым прошедшим годом, нить становится все короче и короче. Действия человека при жизни могут истончить или укрепить ее. Это заклинание позволяет магу отрезать часть нити Спящего и пришить ее к себе. Это заклинание не может колдоваться на сверхъестественных существ, включая Пробужденных.

Практика: Разрушение

Действие: Длительное и состязательное; цель рефлекторно бросает Выносливость

Длительность: Длущаяся

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Искомое число успехов равно числу забираемых у цели годов, хотя маг не может похитить за одно заклинание годов больше, чем его количество точек в Смерти. Маг может колдовать это заклинание на одну цель лишь раз в год.

Эффект по большей части в руках Рассказчика. Это средство, которое маги могут использовать для жизни дольшей, чем обычно отведено человеку, хотя это и не защищает от эффектов старения или насильственной смерти.

Механика Серебряной Лестницы: Соткание Нити Годов

Набор Костей: Манипуляции + Обман + Смерть против Выносливости

Построение чего либо с непреходящей важностью может быть в лучшем случае сложно достижимым за один жизненный срок. Волеборцы Лестницы обращаются к этой механике для приобретения нескольких драгоценных годов, в которые закончат свою грандиозную работу. Ученые Мистериума (Интеллект + Обман + Смерть) так же не могут увидеть награды в покидании смертной оболочки в то время как остаются полусделанные проекты и незаконченные исследования.

Призыв Мертвого (Смерть OOOOO)

Маг может призвать призрака из Подземного Мира, заставляя его появиться перед ним в Сумраке. Подземный Мир – страшное место, куда, согласно большинству магов, изгоняются призраки без якоря. Заклинатель может использовать другие заклинания для принуждения призрака к проявлению, или может предоставить эктоплазму для его проявления. Заклинание чаще всего колдуется для познания секретов давно отошедших, таких как местоположения потерянных сокровищ или нахождение забытых наследников.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Сопротивление

Длительность: Специальная

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Маг может задать призраку один вопрос за каждый успех. После ответов он уходит, возвращаясь в Подземный Мир. (Маг не может задерживаться больше чем на 5 минут перед задаванием следующего вопроса, иначе – призрак уходит). Ответы сущности правдивы и прямолинейны, хотя если вопрос не ясен и краток, призрак может не правильно его понять и дать неправильный ответ. Механика Серебряной Лестницы: Требование Внимания Отошедших

Mage: The Awakening Rulebook

Набор Костей: Впечатление + Убеждение + Смерть против Сопротивления

Даже сущности Подземного Мира не недоступны для того, кто достиг мастерства в Аркануме Смерти. Маги Серебряной Лестницы известны сбором различной информации с помощью этой механики, часто полезной для приобретения временной власти. Маги Мистериума (Манипуляции + Убеждение + Смерть) чаще всего колдуют ее с намерением изучения наиболее эзотерических знаний.

Fate

Судьба

Сфера: Благословения, проклятия, судьба, удача, клятвы, вероятности

Понимание Арканума Судьбы гарантирует практикующим его способность манипулировать нитями судтбы, создавая добрую или злую удачу, закрепляя клятвы, благословения и проклятия.

Те, кто изучает Судьбу, приходят к пониманию лабиринтов удачи, наблюдая ясным взором взаимосвязи нитей, которые связывает все причины и следствия в Сотворенном. Обладающие сильным предназначением (или полным его отсутствием) выделяются даже для самых простых восприятий Арканума Судьбы, в то время как более сложные судьбы иногда требуют более разборчивого глаза.

Маги, которые посвятили себя пониманию Арканума Судьбы, обычно из тех людей, которые знают скорее «почему», чем «как». Многие из них наслаждаются хорошими тайнами и считают отношения к вещам такими же важными, если даже не более, чем так называемые «холодные факты». Иногда маги, желающие раскрыть причуды Судтбы, делают так из скрытой веры в судьбу, в то время как другие делают это из чистого неверия в эту смутную переменную. Те, кто веряет себя удаче, часто легкомысленны и беззаботны, с уверенностью, взятой из знания, и что более важно – принятия того, что должное всегда происходит. Те, кто встает против судьбы, обычно загнанные и несчастные люди, слишком озабоченные выработкой собственной роли в будущем для признания прекрасных запутанностей Судьбы. Правящее Царство: Аркадия

Явная\тайна пара Времени\Судьбы является Определяющими Арканами для Аркадии, зачарованного царства, населенного переменчивыми духами неземной красоты и жестокости. Судьба – эфемерное выражение этой пары.

Судьба не предрекает, что должно произойти в будущем и не проникает в события прошлого. Эти эффекты – сфера Времени. Судьба работает с темами, управляющими Узорами Гобелена. Они распространяют влияние на хаотический прилив вероятностей среди людей и вещей, изменяющий курс события к конкретному исходу. К примеру мальчик, судьбой предназначенный стать королем, обладает более высокой вероятностью стать королем, чем другой человек.

Не является совпадением то, что человеческие мифы о Судьбе дают намек на те же метафоры, что описания вселенной используют маги: широкий Гобелен, сплетенный из незримых сил, часто персонифицируемых как прядущие пряжу богини. Арканум Судьбы – это магия плетения нитей судьбы. Некоторые маги Свободного Совета предпочитают более современный пример квантовой физики, воспринимая Судьбу как Арканум, позволяющий магам наблюдать квантовую реальность и изменять эту реальность посредством акта ее наблюдения – обратный принцип «созданной наблюдателем реальности». Маг изменяет чистые вероятности в соответствии со своими желаниями, работая за прядильным станок для изменения нитей Гобелена.

О Новопосвященный Судьбы

Я вижу скрытую длань судьбы по ее движениям за жизнями всех людей и всех вещей. Я знаю, когда предназначение готово исполниться и где ему мешает какая-либо посторонняя сила. Я вижу вес судьбы, несомый каждой душой. Когда пророчество озвучено, я понимаю, что есть оно и замечаю провидения след на самой ткани магии.

Перманентные Изменения Судьбы

Хотя заклинания с бесконечной Длительностью обычно нельзя колдовать на живые существа, заклинания Судьбы являются исключением. Заклинание Судьбы может быть вечным и действовать на живое существо, если колдуется как кондиционное заклинание с условием, заканчивающим его эффект. (“Как только ты снова добьешься любви своей жены, только тогда проклятие минет”)

Взаимосвязи (Судьба О)

Заклинание открывает темы и взаимодействия между людьми, местами и вещами. Другими словами заклинатель может читать степень симпатической связи между объектами. Маг так же может чувствовать манипуляции судьбой и их причины. Эта способность распространяется на любой сверхъестественный эффект, который скажется или может сказаться на судьбе человека, изменяя ее образом, отличным от “предназначенного”.

Практика: Познание

Действие: Длительное (один ход на бросок)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи позволяют магу проверять любого в чувственном радиусе для определения взаимодействий, которые у него есть с другими (или даже с вещами и организациями, такими как корпоративные группы или течения моды). Каждый ход, следующий после колдовства заклинания (до тех пор пока маг продолжает концентрацию), может быть сделан длительный бросок Смекалки + Эмпатии + Судьбы для изучения человека. Каждый успех приоткрывает некоторую информацию, и большее число успехов открывает более сложные или скрытые связи. Маг не может определить точное значение связей, лишь их силу.

Успех Взаимосвязи 1 успех Заклинатель может определить Неизвестные и Описанные связи между людьми и/или вещами. Так же заклинатель может обнаружить нарушителя клятвы, того кто нарушил клятву или гейс. 2 успеха Заклинатель может определить связь Встречи между людьми и/или вещами. Заклинатель может прочесть точки человека (и их наличие) в Достоинстве Предназначения (вплоть до двух точек и одной дополнительной за каждый дополнительный успех) 3 успеха Заклинатель может определить связь Знакомства между людьми и/или вещами. Заклинатель так же может обнаружить прямой сверхъестественный контроль разума, духовную одержимость или изменения в предназначении. 4 успеха Заклинатель может определить связь Знания между людьми и/или вещами. Заклинатель может так же обнаружить не прямой сверхъестественный контроль разума, духовную одержимость или изменения в предназначении. 5 успехов Заклинатель может определить Интимную связь между людьми и/или вещами. Заклинатель так же может обнаружить взаимосвязи судьбы, такие как предназначение одного наблюдаемого человека (или изображенного неподалеку) стать ментором или учеником другого наблюдаемого или изображенного человека - или предназначение стать его убийцей.

Если цель обладает любой формой сверхъестественного скрытия (такой как Достоинство Сокрытия), которое ухудшает восприятие мага, набор костей заклинателя штрафуются на количество точек или Потенциал этой защиты.

Механика Стражей Покрова: Сеть Индры

Набор Костей: Интеллект + Расследование + Судьбы

Сила читать следы Судьбы на других может часто быть жизненно-важной в работе Стража. Иногда паранормальное влияние накладывается на судьбу данного человека, и к примеру могут потребоваться серьезные шаги для защиты секретности Тайн. Маги Серебряной Лестницы часто используют вариант этой механики (Смекалка + Расследование + Судьба) для вычленения тех, кто может подходить для вступления в их собственные ряды (или наоборот определить тех, кто со временем станет противниками ордена).

Квантовые Искажения (Судьба О)

Маг читает вероятности и последствия вредоносных факторов. На этом уровне опытности он может только сгладить или нивелировать эти маленькие факторы, которые действуют ему во вред (к примеру, обдолбанный домовладелец неожиданно понимает, что он мешает колоду не так хорошо, как изначально представлял), вместо того, чтобы активно направлять события себе на благо. Большинство магов, читающих таким образом вероятности, более склонны или к определенности, или к хаосу, но есть и единицы тех, кто не переживает о собственном влиянии на события и принятии последствий.

Практика: Направление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

В любое время в пределах Длительности заклинания маг может потратить время на “выцеливание” любого действия, уменьшая на один ход штрафные кости (в качестве мгновенного действия каждый ход), в соотношении один к одному, до максимума в три штрафные кости. Этот эффект лишь нивелирует пенальти, и не дает никакого бонуса к набору костей. Пример: Зено хочет поднять свой мотоцикл наодно колесо и перепрыгнуть ограду. Рассказчик решает, что из-за ужасающего ливня пенальти составляет -3. Зено до этого колдовал Квантовые Искажения, что позволяет ему нивелировать такой вредоносный фактор, как сильный дождь. Он приводит свой байк в движение и тратит следующие три хода на “выцеливание” своего прыжка, мистически отрешаясь от всех проблем, которые ему может причинить дождь, тем самым уменьшая -3 пенальти на одну кость каждый ход. Когда он готов к прыжку, он не получает пенальти от дождя.

Механика Адамантиновой Стрелы: Глаз Бури

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм + Судьба

В процессе защиты союзных Пробужденных от их врагов волеборцы Адамантиновой Стрелы должны время от времени справляться со странными обстоятельствами и безумными помехами, такими как сильные ветра, ливень или ужасные раны. Эта механика позволяет этим воинам-магам полностью сосредоточиться на своей задаче. Маги Мистериума так же используют эту магию (Решимость + Оккультизм + Судьба) для концентрации, когда в своих исследованиях секретов оккультизма они попадают в опасные ситуации, в которых отсутствия сосредоточенности может стать смертельным.

Чтение Крайних Странностей (Судьба О)

Некоторые повороты судьбы и удачи слишком малы и незначимы для пророческих сил. Судьба редко зависит от стороны, на которую выпадет монета, в то время как сотня баксов может от нее зависеть. Некоторые верят, что это заклинание создает маленькие манипуляции шансом, в то время как другие

придерживаются версии, что оно просто дает магу намек на дальнейшие события. В любом случае результат не меняется. Заклинатель знает исход какого-то незначительного случайного (или почти случайного) действия в его непосредственной близости. То есть, он может знать, какой взять билет для того, что бы его Лотерейный билет что-то выиграл (не обязательно большой приз, но определенно 20\$). Заклинание нельзя использовать на жизненно-важные изменения. Так же не может оно использоваться для изменения вероятностей уже начавшегося события. (Маг не может использовать это заклинание на билет, который он уже купил, но должен использовать его перед покупкой одного билета из многих). Так же не может это заклинание создать шанс невероятного исхода.

Те, кто используют это заклинание постоянно для создания жизненно-важных изменений (покупает десять тысяч выигрышных 20\$ билетов в течении недели), что наказываются удачей и оказывается обладателями всевозможной неудачи.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Простой успех выливается в небольшие повороты незамедлительной или практически незамедлительной удачи, уместные в конкретных обстоятельствах волеборца (так, торговый автомат выронит манящую пачку конет, за которую заплатил парень перед вами, и даст ее забрать после удара по крутящему механизму). Выдающий успех сам приводит к удаче. (Скажем, поворот в левую аллею вместо правой и находка сбежавшего кота, ради которого хазяин расклеил объявления с предложением 100\$ награды за кота).

Успешные попытки использования этого заклинания ради одной и той же цели считаются вульгарными.

Механика Серебряной Лестницы: Касание Лакшми

Набор Костей: Смекалка + Расследования + Судьба

Есть время для великих сдвигов ткани судьбы, и есть время, когда достаточно маленьких толчков. Часть бытия членом Серебряной Лестницы - это знание того, когда маленьких изменений - достаточно. Члены всех орденов находят применение подобным маленьким проявлениям удачи.

Глаз Снайпера (Судьба О + Пространство О и Жизнь или Материя О)

В ливень, ночью, выцеливая наименьший из движущихся целей, волеборец, вооруженный этим заклинанием, может просто сделать выстрел, если его навыков для этого достаточно. Эта магия убирает все незначительные случайные факторы, мешающие дальним атакам, в то же время даруя безупречную фиксацию на объекте или живом существе в пределах его нормальной линии обзора. Оно не может использоваться для стрельбы из-за угла, но может использовать для выстрела в колибри в воздухе или создания дыры прямо в центре подкинутой в воздух игровой карты.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Особенная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг использует Жизнь 1 для фиксации на живом существе или Материю 1 для объектов. Каждый успех уменьшает на одну кость пенальти для дальнего боя, обычно вызываемые дистанцией до цели (пенальти расстояния), позицией (к примеру, лежа), размером (для очень маленьких целей) или факторами окружения, такими как темнота, снег или что-угодно, что не на прямую влияет на самого мага и не служит физическим щитом цели (заклинание не отменяет пенальти за укрытие). Оно может даже применяться к пенальти за выцеливание конкретных целей, к примеру - руки врага, или объекта, который он держит.

Заклинание применяется к следующему броску, который заклинатель делает против цели, на которой зафиксировался. Если цель покидает линию его взора до совершения выстрела, он теряет фиксацию и должен заново колдовать заклинание для достижения того же эффекта.

Это заклинание не может колдоваться совместно с заклинанием Пространства 1 “Пространственная Карта”; лишь одно заклинание (обладающее наибольшим Потенциалом) вступает в силу.

Механика Стражей Покрова: Подковать Блоху

Набор Костей: Собранность + Стрельба + Судьба

Чаще, чем одиножды, секретность Тайн зависела от способности Стражей уничтожить верткую маленькую вещь до того, как освободится Спящим в мучение, или возможно от уничтожить крошечную реликвию, обмотанную вокруг запястья врага. Эта механика позволяет волеборцам в подобных обстоятельства стрелять от бедра с точностью, которой позавидуют лучшие в мире снайперы.

Взор Прорицательницы (Судьба О)

Маг получает Взор Мага. Он определяет конкретные качества данной мистической силы во взаимосвязи с судьбой. Многие описывают результат как “плотность” или “гравитацию”, переплетение нитей.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг может определять значимые события. Во время действия этого заклинания делает рефлекторный бросок Смекалки + Расследования для ощущения того, что что-то метафизически весомое или истинное говорится или происходит. Рассказчик решает, когда происходят такие события и происходят ли вообще. Маг не может “удить” пророчества, заставляя других продолжать говорить до тех пор, пока что-то не начнет резонировать с судьбой. Такое оскорбление даров Судьбы известно ответным последствием в виде суровых для мага обстоятельств. Вместо этого данная способность

позволяет волеборцу догадываться о том, что кто-то только что произнес слова, чем-то истинные или важные в метафизическом смысле. Другими словами, в то время как “сегодня чистое небо” может быть верным утверждением, обычно оно - недостаточно значимая банальность для отмечания влияния Судьбы. Наоборот, утверждение ребенка о красивой женщине “выглядит как ангел” может хорошо отозваться в ушах мага, если в ней есть что-то выдающееся или даже сверхъестественное, или если она действительно святая или затронутая божественным каким-нибудь значимым образом. Обычно такие ощущения достаточно расплывчаты, оставляя мага догадываться о точном значении провидческого или иного весомого утверждения.

Механика Мистериума: Полет Птиц

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм + Судьба

Ощущение присутствия Тайн иногда может требовать не больше чем способности определять конкретный вес кажущегося случайным утверждения. Маги Мистериума используют эту механику в своей бесконечной охоте за скрытым знанием.

Ветры Перемен (Судьба О)

Маг может избежать или привлечь удачу или неудачу. Попросту говоря, этот эффект больше связан с отыгрышем, чем с чем-нибудь еще. Если волеборец хочет встретить кого-нибудь интересного для совместной кружки пива субботним вечером, такой человек случайно спросит у него в многолюдном баре: “У вас не занято?”. Точно так же он может превратить чьи-либо утренние занятия в кошмар наяву, приводя к тому, что его обрызгает проезжающая машина, к нему в автобусе будет приставать разговорчивый псих, и когда он подойдет к двери 45 минутами ранее, на него облетит низко пролетающий голубь.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый ?Цена: Нет

Механика Свободного Совета: Подталкивание Вероятностей.

Набор Костей: Смекалка + Обман + Судьба

Квантовые вероятности влияют на жизни людей все время и во всех смыслах. Маги Свободного Совета манипулируют этими вероятностями с помощью этой механики, создавая потоки того, что другие назовут удачей или неудачей. Ничего жизненного-важного, но определенно достаточно для того, чтобы заставить кого-либо улыбнуться или испортить его день.

ОО Новичок Судьбы

По воле моей добродетельные вознаграждаются, а порочные - наказываются самой судьбой. Клятвы, что приношу, освящены Вселенной, и я тем самым получаю силы к их приведению в жизнь, даже тогда, когда против меня встают темные силы. Простейшие потребности свои я перепоручил судьбе, освободив себя для величайших вопросов Вселенной.

Кондиционная Длительность (Судьба ОО)

Обычно Длительность заклинаний не имеет условий; оно длится до тех пор, пока не кончится его время, и затем - оканчивается. Дополнительно маги могут настраивать условия для Длительности заклинания, по сути говоря определяя конкретные обстоятельства, в которых заклинание окончится раньше. Преимущество кондиционной Длительности в том, что она сохраняет магическую энергию, придавая небольшой прирост фактору Длительности заклинания в обмен на потенциальное преждевременное его окончание.

Маг уточняет условия окончания заклинания во время его колдовства, и как часть колдовства должен ясно донести эти условия до цели/целей заклинания. К примеру, ведьма, проклинающая кого-то, может сказать: “Ты будешь проклят на полный цикл луны, или пока не получишь прощение от тех, кому навредил” Для в других случаях бесконечных заклинаний заклинатель должен лишь озвучить условие (так как заклинание будет длиться до выполнения этого условия).

Заклинания Кондиционной Длительности длятся дольше обычного. Как долго - зависит от вероятности условий. Если это обычное обстоятельство или легкое задание, бонус Длительности выше, чем у экстремально невероятного условия.

Условие	Бонус Длительности
Невероятное	+1 фактор
Редкое	+2 фактор
Обычное или легкое	+3 фактор

Заклинание, обычно длящееся один час может быть продлено до двух часов без штрафа к колдовству, если создается кондиционным с невероятным условием. Оно может длиться до 12 часов с редким условием, или целый день с обычным или легким условием. Рассказчик так же решает, что является разумным условием для отмены заклинания. Виртуально невозможные условия - “пока Луна не упадет с неба” или “пока Антлантида восстанет вновь” - не должны позволяться. Кондиционные заклинания предназначены для добавления элемента рассказа и драмы в колдовство заклинаний. Игроки должны наслаждаться их использованием, как еще одним путем добавить немного дополнительно Длительности к заклинаниям их персонажа.

Кондиционный Спусковой Крючок (Судьба ОО + Время ОО)

Маг может установить спусковой крючок, который автоматически активирует подготовленное заклинание (смотрите Время 2 “Подготовленное заклинание”). Обычно маг активирует спусковой крючок сам, но добавляя кондиционный спусковой крючок, его заклинание активируется автоматически, когда наступят озвученные для спускового крючка условия. Примерами Кондиционного Спускового Крючка могут быть: “Когда [цель заклинания] увидит луну”, или “Когда часы пробьют полночь”.

Мана, необходимая для активации спускового крючка подготовленного заклинания должны быть вложена в заклинание в процессе колдовства, или заклинание не будет обладать достаточной для самостоятельной активации энергией. Применяются обычные правила для колдовства подготовленных заклинаний.

Выдающаяся Удача (Судьба ОО)

Усилия мага благословлены выдающейся удачей за пределами вероятностей.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность : Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Маг получает свойство перекинь-9 (перебрасывайте результаты броска 9 и 10) на один будущий бросок за каждый успех. Игрок может выбрать, на какие его броски будет распространяться выдающаяся удача (объявляется перед броском), и сюда могут входить любые действия и задачи. Этот эффект длится одну сцену (если только в процессе колдовства не добавлены дополнительные факторы Длительности), и после истечения этого времени любые неиспользованные удачные броски теряются.

Учтите, что это заклинание не влияет на кость судьбы, если набор костей игрока уменьшен до одной кости. Успехом считается только результат 10.

Механика Адамантиновой Стрелы: Благословение Богов

Набор Костей: Манипуляции + Окультизм + Судьба

Сила рук может помочь магу лишь до определенного предела. Иногда требуется так же и немного удачи. Эта механика накладывает такую удачу на волеборца Стрелы в пылу битвы. Естественно такой полезной механикой пользуются маги всех орденов.

Дурной Глаз (Судьба ОО)

Это заклинание - базовое проклятие, цель которого - принесение незамедлительной неудачи на другого человека. В древние времена подобная работа почти всегда сопровождалась реальным долгим взглядом на проклинаемого, направлением на него недоброго взора и таким образом - сглазом его действий. Сейчас оно может быть направлено и менее очевидными способами, но многие маги все равно предпочитают старо-модный метод.

Практика: Управление

Действие: Защищаемое; вычитите Собранный цели

Длительность : Особенная

Аспект : Скрытый

Цена: 1 Мана

Успехи вычитают кости из набора костей цели на следующее действие (то есть, следующее действие, на которое он будет бросать кости). Одна кость вычитается за каждую точку в Судьба, которой обладает заклинатель. Каждый успех заклинания воздействует на один дополнительный бросок. К примеру, если заклинатель выкидывает три успеха, он влияет на следующее три броска, совершаемые целью.

Некоторые маги предпочитают колдовать Дурной Глаз как подготовленное заклинание с кондиционным спусковым крючком. Этот подход позволяет им отложить наложение проклятия до тех пор, пока цель не совершит конкретное действие (возможно повторит оскорбление, сподвигшее мага

на наложение этого заклинания) или не наступят конкретные обстоятельства. Магу необходимо Время 3 или выше для компонентный Арканум.

(Учтите: заклинание Судьбы 5 “Освобождение от Цепей” развеивает Дурной Глаз)

Механика Серебряной Лестницы: Проклятие

Набор Костей: Манипуляции + Убеждение + Судьба - Собранность

Лидер может поставить на место несогласного политическими махинациями, вооруженными громилами или любым числом других относительно неделикатных тактик. Некоторый волеборцы Серебряной Лестницы позволяют самой Судьбе наказывать тех, кто выступает против правильного порядка вещей. Стражи Покрова так же используют похожую механику (Смекалка + Убеждение + Судьба) для кары настойчивых Спящих с помощью неудачи, когда те слишком глубоко заглядывают в дела незримого мира.

Защита Судьбы (Судьба ОО)

Заклинатель сплетает вокруг себя сеть вероятностей, работающую над тем, чтобы его не достигали атаки. Он “просто случайно” спотыкается в нужный момент, и пуля пролетает мимо него, или без раздумий поворачивает направо так, что нож скользит по куртке вместо того, что ее проткнуть.

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана (не обязательно)

Маг получает один пункт брони за каждую точку, которой он обладает в Аркануме Судьбы. С затратой одной Маны Длительность может быть доведена до одного дня. Многие маги колдуют подобные охранные заклинания в начале дня как часть своих утренних ритуалов. Успехи используются в боевых попытках развеять щит.

Учтите, что эта магическая броня применяется ротив попыток схватить заклинателя (и его Защита, и броня Защиты Судьбы вычитаются из набора костей пытающегося схватить мага, когда тот хочет провести против мага захват), но не защищает от попыток оппонента пересилить и/или причинить вред после того, как заклинатель схвачен.

Механика Стражей Покрова: Неприкасаемый

Набор Костей: Собранность + Атлетика + Судьба

Не все угрозы скрытому сообществу Пробужденных проистекают из сверхъестественных источников. Хорошо направленный кусок железа (возможно, которым размахивает испуганный Спящий, который слишком много увидел) может быть не менее смертельным для Стража, чем древнее проклятие, поэтому иногда используются защиты противомеры. Маги Адамантиновой Стрелы так же благоволят этой механике (Решимость + Атлетика + Судьба) для самозащиты на назначенных их орденом миссиях.

Дарование Взора Прорицательницы (Судьба ОО)

Как и в заклинании Судьбы 1 “Взор Прорицательницы”, за исключением того, что маг колдует его на другого мага, или даже сверхъестественной существо, такое как призрак или оборотень. Если это заклинание колдуется на Спящего, оно немедленно вызывает Неверие, даже если длительность его меньше одной сцены.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Если цель не желает этого, она может сопротивляться рефлекторным броском Решимости + Гносиса.

Механика Мистериума: Паства Авгуров ?Набор Костей: Манипуляции + Оккультизм + Судьба

Не всегда достаточно ощущать нюансы Судьбы самому. Иногда и других можно сделать осведомленными об узорах предназначения. Волеборцы Мистериума разработали эту механику для наложения такого понимания на тех, кто в ином случае останется слеп к таким переплетениям.

Идеальный Момент (Судьба ОО)

Это заклинание позволяет заклинателю действовать в социальных ситуациях с идеальной грацией и подбором времени, произнося правильные вещи в правильное время. Маг на самом деле не продумывает, что он будет делать; он плывет по течению, позволяя Судьбе и своим инстинктам направлять его. Он не должен заранее знать о том, с чем столкнется (хорошая догадка - одно дело, но длительное наблюдение или детальное описание от кого-то на месте через мобильный телефон не допустимо; такое близкое понимание обстоятельств разрушает необходимую случайность). К примеру, если маг колдует это заклинание в баре ради встречи кого-либо, кого посчитает идеальной, он может запросто закончить получением ее номера телефона благодаря своему особому стилю, определяемому Судьбой.

Колдовство этого заклинания снова и снова на один объект (как девушка в баре) переплести нити судьбы и может даже безнадежно их запутать (девушка на самом деле будет из породы хмурых преследователей или страдать от комплекса почти-совершенства). В самых экстремальных случаях повторяющееся колдовство может полностью оборвать нити (заканчивая отношения и возможно даже жизнь, если маг был особенно нахален).

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Больше вопрос отыгрыша, чем что-либо другое, это заклинание переходит из царства метания костей в царство манипуляций сюжетом. Маг просто выбирает какую-нибудь маленькую вещь, которую он

хочет ввести в игру, и совершает это посредством магии. Рассказчик может накладывать штрафы для совсем невероятных результатов (таких как пирсингованный, татуированный и затянутый в кожу панк, производящий прекрасное впечатление на собрании в смокингах). Попросту говоря, желаемый результат этого заклинания не длится больше Длительности заклинания (если только маг впоследствии не совершает немагические действия для этого эффекта).

Нежелательные побочные эффекты могут преследовать мага достаточно долгое время. Обычно это противоположности именно той удачи, которую предоставило заклинание. К примеру, повторяющееся использование заклинания против женщины в маре может привести к несчастливой встрече с ее ревнующим парнем, в прошлом из Мафии.

Механика Мистериума: Цзен Всего

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм + Судьба

Это не всегда идеальный для этого способ, но социально ущербный книжный червь из Мистериума иногда в своем поиске знаний попадает в такие ситуации, в которых положиться на эту механику - единственный способ достичь искомого.

Платоновский Механизм (Судьба ОО)

Заклинание наделяет механический предмет идеальной правильностью. Судьба, в конце концов, это идеальный вид порядка, тот, который ниспослан звездами и течением веков. Устройство, не важно, насколько простое или сложное, зачарованное этим заклинанием функционирует безупречно так долго, как только должно, пока находится под действием этого заклинания. Для карманных часов это значит до тех пор, пока не кончится завод, в то время как настольные электронные часы обычно перестают работать только после выключения или отключения электричества.

Блендер всегда создает кашу, даже однородную смесь, а часы идут с абсолютно идеальной точностью. По сути эти устройства делают именно то, для чего были предназначены, по факту становясь физическими представлениями Платоновских Идеалов таких машин. Даже устройство потрепанного вида или сильно нуждающееся в ремонте (до тех пор, пока по большей части функционирует) может быть улучшено с помощью этого заклинания для выполнения 100% своей физической эффективности.

Устройство не становится более устойчивым к повреждениям, чем обычно, поэтому крепкий удар по улучшенному точильному камню все равно повредит или сломает его, но заклинание выводит устройство за пределы обычных окружающих угроз (что составляет “обычные” угрозы, полностью зависит от конкретного устройства). Термометр, предназначенный измерять температуру остывающей лавы обладает значительно отличающимися от холодильника или газнокосилки параметрами “обычного использования”.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

В игровых терминах драматический провал, связанный с “улучшенным” устройством, игнорируется. По мимо того, устройство всегда работает так, как должно. Это не значит, что “улучшенную” машину

будет легче водить в трудных обстоятельствах - это зависит от навыков водителя и дизайна машины (спортивная машина предоставляет лучший, чем у компактной машины качественный бонус для маневрирования). Тем не менее, это значит что устройство не перегреется и не взорвется двигатель (если только не будет атакован).

“Обычное” использование такого предмета буквально безупречно. Большинство людей не обладают достаточными для понимания различий “улучшенной” и обычной микроволновки знаний, поэтому риск Неверия минимален. “Улучшенные” пистолеты никогда не заедает, “улучшенная” лампочка никогда не сгорает раньше максимально возможного времени, и “улучшенный” компьютер никогда не испытывает этих случайных маленьких необъяснимых проблем, заражающих большинство машин.

Механика Свободного Совета: Атомарные Часы

Набор Костей: Интеллект + Окультизм или Наука + Судьба

В поисках альтернативных аспектов магии маги Свободного Совета выработали эту механику - серию процедур, направленную на улучшение любого механического или электронного устройства до состояния совершенства. Этими действиями орден стремится показать, что новые пути Пробужденных не обязательно должны быть преданы анафеме.

Сдвинуть Шансы (Судьба 00)

Маг создает сдвиги судьбы, эффективно генерирующие проявления удачи или неудачи. Эти маленькие манипуляции удачей почти всегда принимают форму полностью уместных ситуаций, таких как находящийся последний необходимый для покупки выпивки четвертак нищий маг или случайный сильный порыв ветра, превращающий смертельный выстрел снайпера в просто тяжелое ранение. Большие сдвиги, такие как находка \$1000 у входа в продуктовый магазин или падающее на снайпера пианино просто слишком неуместны для легкого возникновения на этом уровне мастерства. Маг просто запрашивает какой-либо небольшой толчок к желаемому направлению и позволяет судьбе самой решать, как это произойдет, что значит, что маг должен быть во всеоружии, готовый к тому, что все его запросы выльются в экстремально неожиданном форме.

Желание “новой машины”, к примеру, ее принесет, но маг получит ее в таких обстоятельствах, в которых долгое ее владение будет нежелательным (машину украдена или является населена призраком) или бесполезным (машина сломана и быстро станет пылесборником в гараже).

Эти манипуляции судьбой малы, но могут привести к большому множеству исходов. И более того эти улучшения могут вырасти во что-то большее и более значительное при аккуратном использовании. Здесь и Сейчас может, по факту, стать Тем, Что Нужно, если маг действительно потратит свое время и усилия на получение плодов от этих действий. Другими словами, \$200, полученные магом по лотерейному билету могут многократно окупиться при мудром вложении. Этот уровень Арканума Судьбы помогут судьбе вместе ее создания, но помогает магу улучшить свою судьбу или помочь в этом другому.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Аспект : Скрытый

Цена: 1 Мана

Успешные попытки использования этого заклинания ради одной цели считаются вульгарными.

Механика Свободного Совета: Эффект Бабочки

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм или Наука + Судьба

Есть те, кто верит что взмах крыльев бабочки на одной стороне мира создает ураган на другой. Хотя это утверждение и не было никогда доказано, маги Свободного Совета тем не менее понимают красивую сложность цепи случайностей, которые создают любое событие, не важно, значимое или незначительное, и реализуют это понимание с помощью этой механики. Стражи Покрова так же известны благоволением этой магии, уводя инквизиторствующих от Тайн случайным поворотом не удачи (а иногда и удачи).

Принесение Клятвы (Судьба ОО)

Маг изучает основы закрепления клятвы и получает способность эти клятвы приносить (по факту официально заявляя о своих намерениях Вселенной). Метафизический вес его обета невелик и имеет слабое влияние, но такая клятвы может изменить расклад в худшие для мага моменты, будучи решающим фактором, превращающим поражение в победу.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Длющаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Клятвы не дает магу бонусов к броскам костей или чему-то настолько же важному, но вместо этого предоставляет персонажу возможность рефлекторного броска Решимости + Собранныости для действий в ситуациях, обычно подобное запрещающих. К примеру, маг находится под ментальным контролем и заставляється стоять и смотреть на страдания человека, которого он поклялся защищать. Тогда может быть сделан рефлекторный бросок Решимости + Собранныости для игнорирования ментального приказа и действия в защиту своего подопечного. Так же по усмотрению Рассказчика, когда маг предпринимает некие действия, напрямую поддерживающие клятву, он может восполнить потраченный пункт Силы Воли, так же, как буд-то он удовлетворил свой Порок.

Учтите, что маг не может отменить собственное заклинание клятвы, если только не знает Судьбу 4. Он должен развеять его, если больше не нуждается в его эффекте. Если маг сознательно и добровольно нарушает клятву (другими словами, если он к этому не принуждается), он получает эффект заклинания “Дурной Глаз”, эффект, который не может быть отменен маг с менее чем 4 точками в Судьбе. (Это значит, что все наборы костей мага уменьшены на количество его точек в Судьбе до тех пор, пока заклинание не развеяно).

Маг не может принести больше одной клятвы. (Тем не менее он может иметь больше одного гейса, наколдованного на него)

Механика Адамантиновой Стрелы: Заявление Богам

Набор Костей: Впечатление + Убеждение + Судьба

Есть мало вещей в этом мире более устрашающих, искренне поклявшийся в чем-то воин. Волеборцы Адамантиновой Стрелы посвящают свои клятвы самой Судьбе и таким образом полностью отдают

себя миссии. Маги Серебряной Лестницы, желающие произвести хорошее впечатление на тех, кем будут управлять, иногда приносят похожие обеты в качестве демонстрации добрых намерений.

Исключение Цели (Судьба ОО)

Маги ограничены в своей способности контролировать какие люди или вещи могут взаимодействовать с их заклинаниями, как описано в “Контроле Заклинания”. Это уровень Судьбы позволяет магу шире раскидывать свою сеть и исключать целые группы из эффектов своих заклинаний - “все кроме моих врагов” теперь принимаемое условие.

Так же он может теперь исключать индивидуальные цели из своих действующих по площади заклинаний. Он получает -2 кости штрафа за каждую исключенную цель.

Пример: Арктос, Глорианна и Морвран окружены бандой агрессивных культистов. Арктос колдует “Шаровую Молнию”, заставляя заклинание вводить культистов в шок, но он хочет защитить своих друзей от казни электричеством. Это накладывает -4 кости штрафа на его заклинательный бросок.

ООО Послушник Судьбы

Я привношу силу судьбы на одеяния, в которые я одет, мне перевозящие машины и то оружие, что я несу. Я проклинаю вооружение моих врагов и они преследуются неудачей. То, что другие “удачей” зовут, для меня - навык, тот в котором я хорошо подкован. Я защищаю судьбы, сотворенные мною, от тех рук, что будут их менять, обманывая само предназначение, заставляя окружающих верить моему обману и искривляя нити освященных клятв.

Изменение Клятвы (Судьба ООО)

Маг может изменить положения и условия основанной на Судьбе клятвы. Учтите, что маг, пытающийся с чужой помощью изменить условия клятвы может запросто посчитаться намеревающимся нарушить данную клятву (и таким образом сделать мага целью неприятных эффектов клятвопреступничества).

Практика: Сплетение

Действие: Мгновенное; вычитайте Решимость цели

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Потенциал изменяемой клятвы выступает как штраф к заклинательному броску. (Если это заклинание колдуется длительным действием вместо мгновенного, Потенциал целевой клятвы выступает искомым числом).

Как только клятва изменена, она остается измененной до окончания своей Длительности. Маг не можешь изменять собственные клятвы (данные с помощью Судьбы 2) до тех пор, пока у него не будет Судьбы 4.

Пример: Фрейя однажды поклялась защищать от вреда своего друга Эйнара Стромбека. Но ее друг предал ее и стал Ангрой, Селестусом - одним из “Нечистых”. Один из ее друзей, Морвран,

сохранивший верность, осведомлен об той клятве, и знает, что теперь она может принести ей одни лишь проблемы. Оставляя Фрейю в неведении, Морверан колдует Изменение Клятвы для изменения условий ее клятвы таким образом, чтобы она сама защищалась от попыток Эйнара убить ее вместо того, чтобы защищать его. Несмотря на то, что она хочет избраться от своей клятвы, ее Решимость вычитается из набора костей Морверана в качестве естественного сопротивления магическим изменениям. Помимо того, Потенциал ее клятвы вычитается из набора костей Морверана.

Механика Серебряной Лестницы: Аннулирование Контракта

Набор Костей: Манипуляции + Политика + Судьба

Есть времена, когда подчиняться букве закона просто нецелесообразно. Когда закон - усиленная Судьбой клятва, маги Серебряной Лестницы могут или пережить последствия своих обещаний или использовать эту механику. Конечно же, волеборцы Свободного Совета так же наслаждаются свободой, предоставляемой этой магией (Смекалка + Политика + Судьба), и известны изменением “маленьких деталей” закрепленных клятв, принятых их товарищами по кабалу.

Даровать Выдающуюся Удачу (Судьба ООО)

Как и в заклинании Судьбы 2 “Выдающаяся Удача”, за исключением того, что маг может даровать другим свойство перебрось-9 на один или несколько бросков.

Практика: Сплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Механика Свободного Совета: Кроличья Лапка

Набор Костей: Манипуляции + Убеждение + Судьба

Иногда лучший подарок, который можно подарить, это шанс. Маги Совета используют эту механику для дарования ее союзникам, предоставляя немного удачи, которая может стать критичной. Не один орден не недооценивает полезностью этой механики; все понимают ценность заботы о своих друзьях.

Подделка Судьбы (Судьба ООО)

Это заклинание создает фальшивую судьбу для человека или вещи. Маг может заставить конкретную вещь *выглядеть* предназначенной для чего-либо, даже если за ней и не стоит никакой значимости со стороны судьбы, обманывая других, обладающих властью прозревать судьбу. Кинжал *выглядит* предназначенным на убийство короля или ребенок *выглядит* под взглядом Судьбы склонным стать Антихристом.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Те, кто настроился на прорицание, должны превзойти Потенциал этого заклинания для того, чтобы увидеть сквозь обман.

Если это заклинание колдуется на не желающего того мага, должен делать рефлексорный состязательный бросок Собранныости + Гносиса.

Стражи Покрова: Лжемессия

Набор Костей: Интеллект + Обман + Судьба

Фальшивый след, который неопытным Пробужденным (или даже Спящим, каким-либо образом восприимчивым к судьбе и предназначению) кажется паранормальным, но никуда не ведет, может лучше помочь скрытию правды, чем любая грязная компания или угрожающее событие.

Даровать Защиту Судьбы (Судьба ООО)

Как и в заклинании Судьбы 2 “Защита Судьбы”, но теперь маг может колдовать его на других.

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана (не обязательно, для продления Длительности до 24 часов)

Механика Адамантиновой Стрелы: Укрепление Группы

Набор Костей: Присутствие + Убеждение + Судьба

Хотя это хорошо и полезно быть усиленным против своих врагов, не многие могут выстоять в одиночку, когда враги насаждают со всех сторон. Поэтому Адамантиновая Стрела разработала эту механику в целях защиты союзников, оберегая их от врагов как скрытых, так и явных.

Счастливая Монетка (Судьба ООО)

?Маг постигает взаимодействия с безжизненными объектами, привнося в них удачу. Прикосновением к судьбе предмета маг усиливает его способность выполнять предназначенную задачу.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

В следующий после колдовства ход целевой объект получает качественный бонус к костям, равным успехам заклинания, вплоть до максимума в количество точек Судьбы у заклинателя. (Это - дополнение к обычному качественному модификатору). По мимо того, защитные свойства комплекта брони могут быть улучшены на один пункт за каждый успех (вплоть до максимума в количество точек Судьбы у заклинателя).

Из соображений отыгрыша счастливые объекты склонны приносить пользу тем, кто ими владеет (счастливый жилет зацепился за какие-то корни деревьев, в то время как маг скатывался по ненадежным камням с крутого склона). Иногда счастливые объекты даже не нужно использовать, чтобы их владелец получил их удачу.

Механика Мистериума: Четырехлистный Клевер

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм или Наука + Судьба

Некоторые маги Мистериума настойчиво воспринимают эту механику, как продукт паранормальных сил, привнесенных в объект, в то время как другие верят, что полностью логичные научные процессы создают кажущиеся сверхъестественными эффекты. Тем не менее результат не меняется. Волеборцы Адамантиновой Стрелы известны использованием похожей механики (Присутствие + Оккультизм + Судьба), благословляя свое вооружение счастливой удачей.

Обезьянья Лапка (Судьба ООО)

Маг учится тому, как приносить неудачу в безжизненные объекты схожим образом с тем, как он вызывает удачу “Счастливой Монеткой” выше, заключая в объект судьбу. К примеру, машина просто плохо работает (если вообще работает), или разъяренная жена убивает своего супруга несчастливым прессом для бумаги.

Практика: Обветшание

Действие: Мгновенное

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

В следующий после колдовства ход целевой объект получает качественное пенальти, равное успехам заклинания, вплоть до максимума, равного количеству точек заклинателя в Судьбе. По мимо того, защитные свойства набора брони могут быть понижены на один пункт за каждый успех (вплоть до нуля).

Из соображений отыгрыша несчастливые объекты склонны причинять своим владельцам вред (несчастливый разделочный нож режет руку повара, выводя его из игры на недели). Иногда (как в случае с проклятым прессом для бумаги выше) несчастливый объект даже не должен использоваться своих хозяином для принесения тому неудачи.

Механика Адамантиновой Стрелы: Дамоклов Меч

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм или Наука + Судьба

Волеборцы Адамантиновой Стрелы используют эту механику для проклятия неудачей вооружения своих врагов.

Соккрытие Судьбы (Судьба ООО)

Маг предотвращает восприятия или вмешательство сторонних сил в данную судьбу, создавая “нерушимую судьбу”. Он может скрыть истинного “ребенка из пророчества” или иной так же любимый (или не любимый) судьбой объект от восприятия тех, кто обладает такой возможностью. Этот эффект, к примеру, может защитить Достоинство Предназначения мага от определения или изменения другими волеборцами, или защитить клятву от изменения ее условий посторонней магией.

Практика: Скрытые или Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Потенциал заклинания состязается против всех попыток других магов воспринять или изменить судьбу цели.

Если заклинание колдуется на нежелающую этого цель, для защиты делается рефлексорный состязательный бросок Собранный + Гносиса.

Стражи Покрова: Спрятанное Сокровище

Иногда стражи должны создавать судьбы для защиты Тайн, и эти судьбы должны быть защищены. Точно так же, иногда они вынуждены скрывать судьбу людей, мест или вещей так, что бы Спящие сохраняли блаженное неведение. Волеборцы Серебряной Лестницы используют похожую магию (Собранный + Обман + Судьба) для сокращения собственных (часто - могущественных) предназначений, для того, чтобы оставаться незамеченными там, где требуются скрытность и секретность.

Величайшая Удача (Судьба ООО)

Деяния мага благословлены необычайной удачей, которая отрицает шансы и вероятности.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длящаяся (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Маг получает свойство перекинь-8 (перебрасывайте результаты 8, 9 и 10) на один будущий бросок за каждый набранный на броске колдовства успех. Игрок может выбирать, какие из его бросков

подвержены величайшей удаче, и они могут включать любые действия и задачи. Эффект длится одну сцену (если только в процессе колдовства заклинания не добавлены дополнительные факторы Длительности), после чего любые неиспользованные удачные броски сгорают.

Учтите, что это заклинание не влияет на кость судьбы, если набор костей мага до нее уменьшен. Только результат 10 считается успехом.

Механика Серебряной Лестницы: Путешествие по Высшему Пути

Набор Костей: Решимость + Оккультизм + Судьба

Как и другие вещи, Судьба может преклониться перед необходимостью высочайшей воли. Волеборцы Лестницы используют эту механику для борьбы с любыми поворотами судьбы, уводящими их от праведного по их мнению предназначения, улучшая их способности виртуально во всех их действиях далеко за пределы человеческих норм. Маги всех орденов так или иначе находят применение этой могущественной механике.

ОООО Адепт Судьбы

Любая клятва, что дана, в моих руках - лишь глина. По паутине судеб направляю я бездушных и бездыханных согласно своему велению, богатые сокровища преподнося тем, кто приятен мне и проклятые дары всем тем, кто заслужил мой гнев. Я размыкаю цепи тех, кто связан духом и отторгаю чей-либо контроль во всех вещах, моею истинно освобожденных властью. И строй, и беспорядок лишь мои для повеления, и я безумную удачу привлекаю по собственному лишь разумению, что разбивает у других иллюзии контроля.

Уничтожение Оков (Судьба ОООО)

Это заклинание позволяет маги освободить душу, которую насильно вынули из надлежащего места (на вроде украденной и переприсоединенной с использованием Арканума Смерти, или хранящейся в сосуде души). Заклинатель может обрубить связи между магом и его фамильяром, выпустить помещенный в фетиш дух и даже освободить призрака от его якоря.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное и состязательное; успехи сравниваются с Потенциалом связи

Длительность: Длительная (или продленная против фамильяров)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи заклинателя должны превышать Потенциал разрушаемой связи. В случае с призраком успехи должны превышать его точки в Споротивлении. Для фетиша используйте Потенциал заклинания, создавшего предмет (смотрите заклинание Духа 4 “Создание Фетиша”). В случае с фамильяром, успехи должны превосходить точки Гносиса его хозяина.

И освобождение заточенной души и освобождение привязанного духа или призрака - длящиеся, в то время как связь мага и фамильяра приходит в норму к концу сцены. (заклинатель может увеличить эту Длительность как у продленного заклинания). В случае освобожденной души, душа автоматически не возвращается туда, откуда пришла. Он должна воссоединяться со своим законным владельцем с

использованием заклинания Духа 3 “Восстановление Потерянной Души”

Механика Адамантиновой Стрелы: Отрезая Лишнее

Набор Костей: Решимость + Оккультизм + Судьба против Потенциала связи

С непреклонной убежденностью волеборцы Адамантиновой Стрелы разрезают все путы, сковывающие духа против его воли. Таким образом могут уничтожаться могущественные фетиши и привязанных слуги получают возможность обернуться против своих мастеров. Даже те эфемерные сущности, решающие остаться на стороне врага, могут быть разогнаны. Стражи Покрова используют вариант этой механики (Интеллект + Оккультизм + Судьба) для разрушения связей между проблемными духовными сущностями и материальным миром, чтобы сущности могли уйти по собственной воле или быть изгнанными, не угрожая больше секретности Тайн.

Подарок Судьбы (Судьба ОООО + Пространство ОО)

Объекты не имеют собственной воли, но им придан импульс волей разумных существ, которая над ними давит. Они наполнены смыслом человеческих верований в их предназначенный смысл. Человеческий выбор становится судьбой таких предметов. Так, маг с большей чем у Спящего волей может, к примеру, решить, что в его владение придет редкое наследство. Через прихоть судьбы со временем оно найдет свой путь в его владение. Это может произойти не тем способом, который предвидел маг (и его владение им не обязательно должно быть признанным или даже законным), но ему не требуется прикладывать никаких дополнительных усилий для его приобретения. Более того, ему даже не нужно знать, где находится объект во время колдовства заклинания. Предмет достигает его тогда, когда получится, если получится вообще (это заклинание может быть развеяно до прибытия предмета; смотрите ниже), и у нет власти над обстоятельствами того как и когда он прибудет. Судьба не дает гарантий, что, к примеру, ритуальный нож, которым маг надеется завладеть, не окажется торчащим из раны в его животе от рук какого-то двинутого бомжа.

Маг может послать объект любым желаемым образом, уточняя, что золотое ожерелье женщины окажется во владении ее сына, которого она отдала после рождения, или что сундук с сокровищами однажды будет коротать дни на морском дне. Использование этого заклинания с голой, неоправданной жадностью часто выливается в жесткие последствия для заклинателя (такие, как вышеупомянуты нож в животе). Мудрые труженики Судьбы оправдывают использование этого заклинания для личной выгоды только во времена великой нужды, в иных случаях делают работу самостоятельно и без использования магии. Некоторые предметы содержат такое количество веры и воли в себе, сознательной или нет, что практически невозможно извлечь их из конкретного окружения. В то время как Бриллиант Надежда может быть извлечен (с -3 штрафа за свою известность; смотрите “Культе Знаменитостей”), Падающая Пизанская Башня никуда не денется, несмотря на факт существования технологий для разбора, транспортировки и ее восстановления. Нити судьбы имеют свои пределы.

Практика: Управление

Действие: Длительное

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Рассказчик назначает искомое число (метафизический вес судьбы конкретного объекта), которое нужно превзойти для того, чтобы извлечь объект в желаемом направлении. Так, объект из детства самого мага, который никого другого на самом деле не волнует, может требовать только один успех, в то время как мумия Тутанхамона может требовать набора 10 или больше успехов, если его вообще

можно изъять.

Искомому предмету может потребоваться некоторое время для достижения точки назначения. Дополнительные успехи, добавленные к искомому числу, могут ускорить его путешествие на одну ступень за успех.

Физическая Дистанция до Заклинателя	Максимальное Время до Прибытия Предмета
Тот же город	Один день
Тот же штат	Одна неделя
Тот же регион или провинция	Две недели
Соседняя страна (из Канады в Мехико)	Один месяц
Далекая страна (из Америки в Непал)	Три месяца

Заклинание может быть направлено на предмет в Царстве Тени, хотя и без компонента Духа 3 предмет не сможет пересечь Строй. Он пребывает на другую сторону Строя, возможно с помощью несчастного духа.

Использование этого типа магии ради удовлетворения эгоизма или жадности, особенно когда маг делает так несколько раз, почти всегда приводит к плохим поворотам судьбы, часто включающим один или несколько желаемых магов объектов.

Как и в любом заклинании, нацеленном на незримый объект, магу требуется симпатическая связь Арканума Пространства для достижения и захвата нитей судьбы объекта и его притяжения. Сила этой связи определяет наличие штрафа к заклинательному броску.

Механика Мистериума: Истинное Владение

Набор Костей: Интеллект + Расследование + Судьба

Члены Мистериума, подкованные в Аркануме Судьбе не нуждаются в бродяжничестве по темным джунглям или копаниях среди пыльных гробниц для нахождения искомым реликтов или знаний, вместо этого они вызывают подобные вещи с помощью этой механики.

Вероятное Следствие (Судьба OOOO)

Маг повышает вероятность успешности в практически чем-угодно, к чему он прикладывает руку.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Маг получает механическое свойство (один раз перекидывает неуспешные кости) но один будущий бросок за каждый набранный успех на заклинательном броске. Игрок может выбрать, какие его броски будут подвержены измененной вероятности, и они могут включать любые действия или задачи, хотя и должен решить это до совершения броска. Этот эффект длится одну сцену (если только в процессе колдовства не добавлены дополнительные факторы Длительности), и по истечении этого времени

теряются все неиспользованные перебросы Вероятного Следствия.

Учтите, что это заклинание не позволяет игроку перебрасывать провалы на кости судьбы. Это заклинание не может “соединяться” с “Выдающейся Удачей” и “Величайшей Удачей”; действует заклинание с наибольшим Потенциалом.

Механика Стражей Покрова: Гарантированное Достижение

Набор Костей: Собранность + Оккультизм + Судьба

Эта механика для тех случаев, когда Страж просто не может проиграть в защите скрытого мира от глаз непосвященных. Названная в честь обстоятельств, в которых данная личность или объект должен быть достигнут или отторгнут, эта механика находит применение в любых ситуациях и членами всех орденов.

Освящение Клятвы (Судьба OOOO)

Маг может свидетельствовать принесению клятвы за других так, как он может за себя с Судьбой 2 (Принесение Клятвы), привнося тяжесть судьбы на плечи дающих клятву. Учтите, что участник(и) не обязаны знать о том, что маг собирается придать метафизический импульс этой клятве. Личность, собирающаяся владеть или нести ответственность за жизнь другого (как родитель ребенка), может давать клятвы во имя того человека.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длющаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Если цель не осведомлена о том, что слова, которые она собирается произнести, свяжут ее мистической клятвой, он неосознанно состязается с заклинанием рефлексивным броском Решимости + Гносиса.

Учтите, что это заклинание учитывается в общем числе заклинаний, которые маг может поддерживать (и оно учитывает в терпимости заклинаний того, кто подвержен клятве). Заклинатель тем не менее может решить освободить заклинание (смотрите “Освобождение Заклинания от Контроля”), и оно больше не будет учитываться в общем максимуме разрешенных заклинаний.

Механика Серебряной Лестницы: Да Будут Их Слова Их Приговором

Набор Костей: Присутствие + Выразительность + Судьба

Те, кто будет предлагать торжественные клятвы магу Серебряной Лестницы должен опасаться этой механики, ведь их слова могут стать настоящими оковами. Волеборцы Мистериума так же используют эту могущественную магию в процессе своей работы, для того ли, чтобы заставить другого сдерживать обещание помощи, или для удостоверения доставки конкретного артефакта к нужному времени.

Разрушение Клятвы (Судьба OOOO)

Маг полностью разрушает клятву. Так же он может использовать это заклинание для свободной манипуляции данными им клятв (с Судьбой 2).

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное и состязательное; успехи сравниваются с Потенциалом клятвы

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи должны превышать Потенциал разрушаемой клятвы, если только заклинатель работает со своей собственной клятвой, в таком случае одного успеха - достаточно.

Механика Серебряной Лестницы: Правление Магистрата

Набор Костей: Манипуляции + Оккультизм + Судьба против Потенциала клятвы

Тот, кто будет править, не может замешкаться в нарушении обещания, стоящего на пути хорошо управления. В случае клятвы, благословленной с помощью Арканума Судьбы, эта механика - единственный путь безопасно ее нарушить, и маги Лестницы используют ее по необходимости. Волеборцы Свободного Совета, принужденные к неудобным клятвам, так же испытывают мало стыда или вовсе обходятся без него, используя эту механику. Если бы тот, кому были принесены клятвы, был этого достоин, не было бы необходимости в мистическом подкреплении этих условностей.

Непринуждаемый (Судьба OOOO)

Маг с этим уровнем опытности в хитросплетениях Судьбы обладает шестым чувством на силы, намеренные захватить контроль над его собственной судьбой. Маг может рефлексивно отклонять враждебную магию, которая собирается или сможет повредить его судьбе. К примеру, он может сопротивляться попаданию под власть гейса, или сбрасывать психический контроль.

Маг может рефлексивно колдовать мгновенную противомagicескую защиту в следующих обстоятельствах:

- Его душе кто-то угрожает или атакует
- Он насильно принуждается к гейсу
- На него направлена неудача (несчастливый предмет, как описано в Судьбе 5)
- На него направлен сверхъестественный приказ на совершение чего-либо, чего он не желает

Для противодействия атаке маг нуждается только в Аркануме Судьбы. Ему не нужно знать все Арканы, включенные в атакующее заклинание. Непринуждаемая противомagicия может колдоваться даже против скрытых заклинаний. Для дополнительной информации о противостоянии заклинаниям смотрите “Противомagicия”.

OOOOO Мастер Судьбы

Я правлю предназначением и по своему желанию выплавляю судьбы. Я могу возвысить ничтожнейшую нищенку до становления королевой и опустить на землю даже величайших из людей. Мои проклятия - рок для моих врагов, и мое расположение сохраняет тех, кто мне приятен, от жестокой неудачи. Несу я лик самой судьбы, и бесчисленные нити навечно прикреплены к моим пальцам.

Разрушение Оков (Судьба OOOOO)

?Маг может развеять или пересертоить условия гейса другого мага. Смотрите “гейс” ниже.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное и состязательное; успехи сравниваются с Потенциалом гейса

Длительность: Длительная

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Успехи должны превышать Потенциал гейса.

Механика Свободного Совета: **Скрытая Оговорка**

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм + Судьба против Потенциала гейса

Эта механика позволяет волеборцу Совета изменить условия гейса или полностью уничтожить это побуждение. В конце концов, члены Совета считают, что мало хорошего может получиться из уважения желаний того, кто очевидно не особо задумываются желаниях окружающих на столько, что насильно принуждает их к своей воле? Колдуны Серебряной Лестницы так же используют эту магию (Решимость + Оккультизм + Судьба) в своей решимости никогда не склоняться перед чужой волей.

Сотворение Судьбы (Судьба OOOOO)

Маг определяет судьбу живого существа. Святой во плоти может быть неотвратим направлен на путь убийства, в то время как животное, которого в ином случае станет жестоким и насильственным, может быть наделено хорошей судьбой, приводящей к доброй и любящей семье. Подобный вид манипуляций, должный преодолеть определенный уровень собственной устремленности субъекта, может быть достаточно сложным даже для самых опытных волеборцев, поэтому большинство прибегает к нему очень редко.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенно и состязательное; цель рефлекторно бросает Решимость + Гносис

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Каждый успех на заклинательном броске может бы использован для добавления одной кости к набору костей цели на любое действие, направленное на следование по определенной заклинателем судьбе. И наоборот, одна штрафная кость за каждый успех может накладываться на броски, которые могут помещать новой судьбе субъекта. Рассказчик определяет, когда модификаторы влияют на действия, но часто они применяются в любых ситуациях, в которых цель старается отрицать наложенную заклинателем судьбу.

Эффект длится одну сцену. Если заклинание не наделено нужной Длительностью, существо может даже не заменить его проявлений. К примеру, определение судьбы человека в покупке данной подержанной машины в своей родном городке куда вероятнее (но не обязательно) исполняет эту судьбу достаточно быстро, в то время как определение судьбы пса в убийстве известного отшельника, находящегося в 2000 миль, может привести к тому, что этой судьбе потребуются годы для реализации.

Если маг пробует влиять на искусственно созданную другими судьбу, он должен превзойти Потенциал заклинания, использованного магом для создания искусственной судьбы.

Механика Стражей Покрова: **Миропомазание Избранного**

Набор Костей: Манипуляции + Убеждение + Судьба против Решимости + Гносиса

Наложение знаков Судьбы на человека может защитить тайное сообщество Пробужденных. Стражи известны использованием этой магии для серьезных результатов, создавая ложные следы, уводящих от истинно мистических феноменов. Маги Мистериума иногда используют эту магию (Интеллект + Убеждение + Судьба) для вовлечения постороннего в оккультный мир.

Сотворение Рока (Судьба OOOOO)

Живое существо, место, вещь, условие, изъян или поведения могут быть назначены чьим-либо роком. К примеру, меч может быть назван роком человека, так же, как и Святыня его злейшего врага или даше его далекий сын. Так же, нога, которую он повредил в давней авто-аварии, может быть названа его роком, так же как его склонность к флирту, или нахождение по светом полной луны.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное и состязательно; цель рефлекторно кидает Решимость + Гносис

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

В прямой конфронтации с роком, или во время роковых действий, или будучи целью параметров рока (получая ранение в раненую ногу или попадая в неприятности с здоровым парнем женщины после флирта с ней в клубе), любые кости урона, полученные субъектом, увеличиваются на количество успехов заклинания. Тип урона не меняется (источник оглушающих повреждений все еще наносит оглушающие повреждения, их просто оказывает больше, чем было бы в обычном случае).

Столкновение с роком не гарантирует того, что маг получит урон; оно просто ухудшает любой урон, который будет причинять. К примеру, маг, входящий в Святыню, являющуюся его роком, имеет не больше обычных шансы получить вред, но если он случайно упадет с лестницы (или будет с нее вытолкнут), его шансы получить больше урона повышаются.

В случае места, названного роком, затронутой областью по умолчанию считает площадь в один ярд или пять кубических ярдом объема.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Ахиллесова Пята**

Набор Костей: Решимость + Запугивание + Судьба против Решимости + Гносиса

Даже посредственный мечник, несущий нареченное роком врага оружие, - это сила, с которой надо считаться. Так думают волеборцы Адамантиновой Стрелы, которые используют эту механику. Даже опытный воин может извлечь выгоду из использования предмета (или места, человека или обстоятельств), нареченных причиной падения врага. Стражи Покрова иногда используют это магию как крайнее средство, прекращающее угрозу секретности Тайн.

Создание Ниспосланность (Судьба OOOOO)

Живое существо, место, вещь, условие, поведение или физические свойства (быстрые рефлекс, нескрываемая выносливость или хороший хук справа) могут быть названы Ниспосланными.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Решимость + Гносис

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Успехи, набранные на заклинательном броске, определяют уровень защиты. Когда обладает, действует в заданных параметрах или присутствии Ниспосланного, успехи заклинания вычитаются из любого получаемого вреда (начиная со смертельного вреда, затем летального, затем оглушающего). В случае с местом, названным Ниспосланным, область воздействия по умолчанию является площадью с радиусом в один ярд или объемом в пять кубических ярдов.

Пример: Аретуза отступает к священной роще. Область вокруг старого дуба является для нее Ниспосланной (созданной тремя успехами заклинания площадью с радиусом в три ярда вокруг дерева). Позже, все еще в рамках Длительности заклинания Создания Ниспосланности, в рощу вступает враг и заклинанием атакует Аретузу, пока та сидит под деревом. Ее Ниспосланные три успеха вычитаются из любого вреда, которое может причинить заклинание, до тех пор, пока находится в пределах площади Ниспосланности вокруг дерева.

Механика Мистериума: **Тайная Сила**

Набор Костей: Собранность + Выживание + Судьба против Решимости + Гносиса

Некоторые верят, что члены Мистериума - избранные ученые, не приспособленные к испытаниям битвы. В некоторых случаях это утверждение можно счесть истиной. Тем не менее с помощью этой механики исследователи даже самого пенсионного возраста могут справиться с опасной ситуацией сами, оберегаемые самой Судьбой. Конечно же волеборцы Адамантиновой Стрелы так же находят применение этой полезной защите в процессе своей опасной работы.

Гейс

Заклинание создает гейс, позволяющий волеборцу насильно подчинить своей воле другого так, будто бы он дал клятву схожего содержания. Если цель не может сопротивляться магии, тогда она должна

Mage: The Awakening Rulebook

делать то, что велено, или страдать от мести со стороны судьбы. Маг не обязан придерживаться здравого смысла, накладывая Гейс, хотя и его цель должна быть достижима. “Сосчитать каждую песчинку на пляже”, хотя и почти невероятно для большинства людей, по крайней мере возможно, но “используя только собственные физические возможности доплыть до дна океана и вернуться назад” - нет.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Решимость + Гносис

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Учтите, что в отличие от сил Арканума Разума, заклинание не вынуждает цель выполнять действие. Вместо этого оно накладывает ужасные последствия в случае его не выполнения.

Те, кто нарушают условия Гейса (отсутствие активной работой по выполнению Гейса считается его нарушением) в течении Длительности заклинания, получают эффект “Великого Проклятия”, как описано ниже, до тех пор, пока Гейс не кончится.

Гейс обладает потенциалом большей длительности, чем многие продленные заклинания пятой точки. Повышая факторы Длительности в течении колдовства, маг использует продвинутую таблицу продления факторов, даже если не обладает шестой точкой в Судьбе.

Длительность	Штрафные кости
Одна сцена/час	Нет (базовые успехи)
24 часа	-2
Два дня	-4
Одна неделя	-6
Один месяц	-8
Бесконечно	-10

Механика Серебряной Лестницы: **Цепь Судеб**

Набор Костей: Присутствие + Выразительность + Судьба против Решимости + Гносиса

Есть времена, когда уважение прав и свобод других прости не дает нужного результата. Маги Серебряной Лестницы скупно используют эту механику, боясь быть воспринятым (и вполне заслуженно) как тираны. Но тем не менее иногда это необходимо. Стражи Покрова так же находят применение этой магии, возможно - одной из абсолютных защит Тайн.

До седьмого колена

С бесконечной Длительностью и жертвованием точки Силы Воли, Гейс, созданный магом, или освященная им клятва могут быть сделаны потомственными, затрагивая прямых потомков изначального субъекта магии (вместе с последствиям нарушения условий). Потомки наследуют Гейс или клятву только когда изначальная цель умирает. (Потерянная точка Силы Воли может быть восполнена с помощью затраты восьми пунктов опыта) ? С Судьбой 5, если маг того хочет, любая клятва, которую он освящает для себя или для других, может воздействовать на нарушивших ее

“Великим Проклятием”, смотрите ниже, вплоть до окончания Длительности заклинания. Если родовой Гейс нарушен, а заклинатель обладает Судьбой 4 или меньше, нарушитель подпадает под воздействие заклинания “Дурной Глаз”.

Великое Проклятие (Судьба OOOOO)

Это - более могущественная версия заклинания “Дурной Глаз”. Каждая задача, которую выполняет жертва, обязательно провалится.

Практика: Разрушение ? Действие: Мгновенное; вычитите Собранность цели

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Заклинание похоже на заклинание “Дурной глаз”, за исключением того, что влияет на все совершаемые во время действия этой магии броски. Это заклинание нельзя комбинировать с Дурным Глазом; эффект возымеет лишь заклинание с наибольшим потенциалом.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Крушение и Разруха**

Набор Костей: Манипуляции + Запугивание + Судьба - Собранность

Тигр - яростный и мощный зверь, но насколько это изменится, если он будет без клыков и когтей, или лишенный своих силы и ловкости? Маги Адамантиновой Стрелы используют эту механику для запугивания своих врагов, лиша тигра его когтей. Тем не менее маги все ордене находят применение этой механике, для достижения ли победы в бою, или для превосходства над истцом-соперников или просто для победы в споре.

Рой Цикад (Судьба OOOOO)

Маг может создать хаотичные обстоятельства: дождь из лягушек, мгновенное бешенство всех животных в квартале, и другие похожие события из журнала Форчен. Он полностью теряет контроль над эффектами заклинания после его колдовства; он отдается на волю Судьбы. Хотя наблюдающие этот хаос Спящие ии могут быть сбиты с толку, смущены или напуганы, они временно открываются возможностям магии и не влияют на Парадоксы от любых заклинаний, свидетелями которых становятся в затронутой области.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Те Спящие, которые наблюдали эффект Роя Цикад, не являются “свидетелями” при определении шансов возникновения Парадокса для любого успешного колдовства заклинания в области (хотя и заклинание Рой Цикад все еще должно учитывать возможность Парадокса, шансы чего ухудшаются

Спящими свидетелями). Пространство, покрытое Роем Цикад, зависит от набранных успехов:

Успехи	Определенный Объем
1 успех	5 кубических ярдов
2 успеха	10 кубических ярдов
3 успеха	20 кубических ярдов
4 успеха	40 кубических ярдов
5 успехов	80 кубических ярдов

Проявления хаоса в области находятся за пределами контроля заклинателя и могут негативно воздействовать на него и на его союзников. В зависимости от описания эффекта, Рассказчик может наложить -1 или -2 штрафные кости на совершаемые любые броски, не на прямую связанные с взаимодействием с проявлениями хаоса.

Это заклинание не может колдоваться на ту же область (или соседние с ней) следующие 24 часа.

Механика Свободного Совета: **Шторм Форчен**

Набор Костей: Смекалка + Окультизм или Наука + Судьба

Эта механика исходит из сути новых философий магии, вдохновленных Свободным Советом. Она высвобождает хаотические события в мир, оставляющие людей в порядке и безопасности, но открывающая к возможностям того, что вселенная не всегда такова, какой кажется, заставляя даже самых тусклых из Спящих интересоваться, какие другие тайны все еще не открыты. Так же, как любят быстро указывать некоторые члены ордена, она создает чертовскую дымовую завесу, когда необходимо быстро убрать прочь.

Forces

О Новопосвященный Сил

Первая часть подчинения чего-либо — его познание. Я вижу неуловимые энергии мира, сплетающиеся в танце слишком сложном и искусном для восприятия глазами спящих. Я слышу то, что было сказано лишь ветру, и вижу то, что взгляду повседневному не зримо, свечение, что свет отбрасывает, не плотно слишком для глаз людей.

Силы

Сфера: Электричество, гравитация, кинетическая энергия, свет, физика, радиация, звук, погода

Это — Арканум, ассоциирующийся со светом, теплом, энергией и движением вселенной, узоры силы, что заставляют миры крутиться на своих орбитах, звезды — гореть, и сцепка, связывающая космос воедино. Это — первобытный, могущественный Арканум, хорошо подходящим тем, у кого деятельный взгляд на мир и кто уверен в своем исключительном в нем месте. Те, кто постигают Арканум Сил, повелевают штормами, засухой, приливами и даже силой атома.

Силы — это, возможно, самый «классически волшебный» Арканум. С Силами, маг может призывать себе на пальцы огонь, превозмогать силу гравитации для полета, левитировать объекты и даже людей одной лишь силой мысли, подчиняя и свет, и тьму, или сотрясая саму землю. Те, кто ищут контроля над этим Арканумом — часто не хлипкие люди, энергичны и надежны. Они искренне смеются, открыто плачут и другими способами выражаются с искренностью и страстью во всех ситуациях.

Кратко о Силах

Не всеми типами энергии можно манипулировать с одинаковой легкостью. Маги могут влиять, контролировать и подчинять разные типы энергии с разной степенью понимания Арканума Сил.

Тепло, Свет, Звук:

Маг может начать влиять на эти силы с первой точкой Аркануме, и получает больше контроля по мере улучшения своего понимания. С третьей точкой он может создавать эти силы из ничего.

Электричество, Огонь:

Маг может начать влиять на эти непостоянные силы со второй точки в Аркануме, повышая контроль по мере собственного прогресса. С четвертой точкой он способен создавать эти силы из ничего.

Кинетическая Энергия:

Маг может начать влиять на разные аспекты кинетической силы на разных ступенях мастерства. На второй точке он может отклонять кинетическую силу, направленную на него, или фокусировать кинетическую силу в одной точке. С третьей точкой он может телекинетически передвигать вещи с возрастающим на более высоких степенях контролем. С четвертой точкой он может изменять вектор и скорость движущихся вещей, с более высоким контролем на пятой точке.

Влияние на Тепло (Силы О)

Маг может определять направление и/или поток существующего тепла. Он может, к примеру,

сохранять тепло в холодную погоду, притягивая к себе окружающее тепло, выбрасываемое другими человеческими телами, или удостовериться, что слабое тепло от радиатора на другом конце ванной достигнет душевой кабинки. Он не может ни повышать температуру тепла, ни создавать тепло их ничего на этом уровне.

Практика: Принуждение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Механика Мистериума: **Лучистое Благословение**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Силы

Маги Мистериума любят эту механику потому что она позволяет им удерживать в своих старых потрепанных библиотеках хоть какое-то тепло.

Влияние на Свет (Силы О)

Маг может определять направление и/или поток существующего света. Он может, к примеру, заставить поток света от широкого светильника сфокусироваться в более узкую форму, как у фонарика, или разделить видимый белый свет на полный спектр цветов, как в призме. Он не может (на этом уровне) заставить слабый свет стать ярче или заставить свет появиться там, где его нет.

Практика: Принуждение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи определяют степень возможного изменения света. К примеру, с одним успехом, поток света может быть повернут на 90 градусов, с двумя — на дополнительные 90.

Механика Серебряной Лестницы: **Бриллиантовый Поток**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Силы

Маги Серебряной Лестницы могут использовать эту механику для контроля того, как вокруг них падает свет, создавая драматическую подсветку или сияние всех ламп в комнате прямо в лицо неприятеля.

Влияние на Звук (Силы О)

Маг может определять направление и/или поток существующего звука. Он может, к примеру, сфокусировать звуковые волны в просторной зале так, чтобы услышать чужой шепот, или удостовериться, что его собственный голос не пройдет дальше того, кому предназначен. Тем не менее, он не может усилить громкость звука или создать шум из пустоты.

Практика: Принуждение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Механика Серебряной Лестницы: **Переход через Реку**

Набор Костей: Интеллект + Окультизм или Наука + Силы

Прошептанное слово может привести к развалу империи — факт, хорошо известный волеборцам Серебряной Лестницы. С этой механикой такое слово можно подслушать.

Темновидение (Силы О)

Настраивая свое восприятие на улавливание остаточных следов рассеянного света, сопровождая это интуитивным ощущением вибраций, тепла и прочего, маг может видеть в темноте с той же четкостью, что и большинство ночных хищников. По сути он может воспринимать инфракрасный или ультрафиолетовый спектр и определять электромагнитное излучение, или звуковую и кинетическую энергию.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Каждый успех уменьшает на один штраф за действия под покровом ночи. Тем не менее учтите, что внезапная вспышка света может вызвать дезориентацию или даже болевые ощущения у мага, и что он будет воспринимать свет обычной настольной лампы избыточным, а полуденный солнечный свет — мучительным. (Поменяйте штрафы за освещение для персонажа; ему легко видеть при малом освещении или полном его отсутствии, и это невозможно при очень ярком свете). так же, из-за того, что такое зрение сопровождается так или иначе обостренным восприятием звука и вибраций, внезапные сильные движения (к примеру землетрясение или взрыв) могут временно наложить штрафы на мага до тех пор, пока он не перестроит свое восприятие.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Ночь Как День**

Набор Костей: Смекалка + Собранность + Силы

Мало вещей пугают врагов потомков Атлантиды больше, чем отряд волеборцев Адамантиновой Стрелы,двигающийся под покровом ночи и поддерживаемый этой механикой. Используемый в защите (когда Святыня внезапно теряет силы, к примеру, и что-нибудь невыразимое начинает просачиваться из подвала) или во время атаки, эта механика для заклинателя — луч света в темноте.

Чтение Матриц (Силы О)

Маг получает Взор Мага. Он может воспринимать энергию и магический резонанс, определять присутствие всевозможных форм энергии вселенной: тепло, гравитация, электромагнетизм и другие, включая присутствие и отсутствие разных типов радиации, таких как рентгеновские лучи или космическое излучение, или через визуальное, или через тактильное восприятия.

Изучающий маг может быть сильно ослеплен ошеломляющей информацией и простым количеством энергии, которая окружает его все время, неспособный работать с всепроникающим сплетением силы, которая невидима нетренированному глазу.

Так же маг особенно восприимчив к энергетическим аспектам и потокам резонанса, частоте его вибрации и движениям.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Цена: Нет

Для правил изучения магии с помощью этого заклинания смотрите «Резонанс». Чем более невидима энергия для невооруженного взора, тем больше пенальти, накладываемое на мага во время изучения энергетического феномена (электромагнитный спектр).

Спектр	Штрафные Кости
Гамма лучи	−3
Рентгеновские лучи	−2
Ультрафиолетовые лучи	−1
Видимый свет	0
Инфракрасные лучи	−1
Радар	−2
Радио, ТВ	−3

Механика Мистериума: **Невидимое Электричество**

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм или Наука + Силы

Древние иногда хоронили секреты не в грубой резьбе или камне и глине, но в невидимых энергиях мира. Эта механика позволяет членам Мистериума ощущать такие невидимые силы не зависимо от цели, и наблюдать их взаимодействия. Члены всех орденов используют эту механику для разложения узоров энергии, двигающейся вокруг них, и определять присутствие сильного или энергичного резонанса.

Приёмник (Силы О)

Маг может слышать звуки на сверхнизких или сверхвысоких частотах, которые человеческое ухо воспринимать не способно, но это заклинание не улучшает его способности к слуху (оно не добавляет но увеличивает радиус слышимости).

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Для расшифровки высокочастотных звуков (собачий свисток) или низкочастотных (топот отдаленного стада слонов) магов делает бросок Смекалки + Собранности. Звуки, слишком высокие или низкие относительно обычного диапазона могут накладывать штрафные кости.

Механика Стражей Покрова: **Шепот Бури**

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм + Силы

Восприятие — неотъемлемая суть бытия Стражем Покрова. Многие Стражи используют эту механику для подмечания тех деталей, которые обычные люди пропускают. В конце концов, мир полон всевозможными прекрасными и ужасными феноменами, и никто не знает, скажем, воют ли все соседние собаки из-за какого-то неестественного присутствия, или из-за простого болезненного для их ушей звука, находящегося за пределами восприятия обычных людей. Маги Мистериума так же находят применение этой магии, так как иногда ключ к тайне лези не в том, что можно увидеть, а в том, что можно услышать.

Настройка (Силы О)

Это заклинание позволяет магу слышать свободно передающиеся данные (как у сотового модема) и переводить электромагнитный «шум» во вразумительную информацию. Волеборец, тем не менее, не может понимать информацию, которая изначально передавалась на ином языке.

С этими ощущениями маг может слушать радио-эфир без необходимости в любой типе приемника. Так же, он может смотреть любой телевизионный сигнал, не передаваемый напрямую через кабеля. Это позволяет магу шпионить за закрытыми переносными рациями, бесплатно смотреть спутниковые платные каналы, или даже «вслушиваться» в поток данных, передаваемых и получаемых сотовыми модемами, если ему этого действительно хочется (учтите, что он будет способен это понять без использования магии Разума для расшифровки «шума»). Он так же сможет получить доступ к беспроводным каналам связи (таким как MP3, интернет-телефоны, или видео-конференции) из wi-fi точки доступа, хотя он может лишь слушать, а не читать подобные передачи. На данном этапе маг неспособен непосредственно посылать любую информацию по этим каналам и подслушивать уже идущие сигналы.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Для расшифровки информации магом делается бросок Смекалки + Науки. Электромагнитные волны за короткое время преодолевают большие расстояния; сигналы пронзают все места через спутники (и естественные, и искусственные) — и атмосферу Земли, и многие другие объекты. Зашифрованные сигналы накладывают пенальти на броски восприятия, равное успехам, изначально набранными на зашифровке сигнала.

Механика Свободного Совета: **Радио Мохамеда**

Набор Костей: Интеллект + Наука + Силы

Полезная не только для бесплатного спутникового радио, эта механика позволяет волеборцу Свободного Совета слушать полицейские частоты, радики и передачи мобильных телефонов. Стражи Покрова так же регулярно используют эту магию в процессе своей работы по защите Тайн.

ОО Новичок Сил

Я могу плести нити силы подобно ткачу, перемещая эти энергии согласно своей воле. Я могу скрыть объекты от взгляда, или защитить себя от нападений своих врагов. Свет, тепло и звук — все расцветает или увядает по моей команде.

Контроль Тепла (Силы ОО)

Маг может повысить или понизить температуру в определенном месте.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Каждый успех или повышает, или понижает температуру в области радиусом в 1 ярд от указанной точки на 10 градусов по Фаренгейту (12.22 градуса по Цельсию). К примеру, четыре успеха позволяют заклинателю понизить среднюю температуру в комнате в 72 градуса до мороза (32 градуса)

Механика Мистериума: **Скрытое Окружение**

Набор Костей: Интеллект + Окультизм или Наука + Силы

Мистериум использует ту механику для контроля температуры в библиотеках и хранилищах в которых хранит ценные находки, создавая уютные читальные комнаты или морозные кладовки.

Контроль Света (Силы ОО)

Маг может усилить или ослабить существующий источник света, и лампочка на 40 ватт сможет светить ярче, чем прожектор.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Цена: Нет

Каждый успех удваивает силу света или ослабляет ее на половину.

Механика Стражей Покрова: **Затухание Света**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Силы

Стражи Покрова используют эту механику для затемнения мест, в которые они проникают, не затрагивая никакие системы, которые могут быть под наблюдением.

Контроль Звука (Силы ОО)

Маг может усилить или ослабить громкость звука на определенной площади, к примеру — сделать музыку из пары наушников достаточно громкой для того, что бы ее ясно слышали дюжины людей.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Каждый успех удваивает или уменьшает вдвое громкость звука. Эффект распространяется на любой источник звука, находящийся в радиусе 1 ярда от точки действия. К примеру, колдуемое на подиум, оно заставит звучать любого в радиусе 1 ярда от нужной точки звучать громче, чем того, кто стоит за пределами действия заклинания.

Механика Серебряной Лестницы: **Грохочущий Шепот**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Силы

Для того, чтобы стать великим оратором, нужно нечто большее, чем голос, но и он никогда не будет лишним.

Глаза Матрицы (Силы ОО)

Как и в заклинании Сил 1 «Чтение Матриц», за тем исключением, что маг теперь может колдовать эту

механику на другого мага, или даже другое сверхъестественное существо, такое как призрак или оборотень. Если заклинание колдуется на Спящего, оно немедленно пробуждает Неверие, даже если его Длительность меньше одной сцены.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Если цель того не желает, для сопротивления кидается рефлекторный и состязательный бросок Решимости + Гносиса.

Механика Мистериума: **Полный Спектр**

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм или Наука + Силы

Исследования Тайн иногда приводят к странным союзам. Маги Мистериума используют эту механику для дарования базового восприятия Арканума Сил на бывалых союзников, Пробужденных или обладающих иной оккультной природой. Волеборцы Серебряной Лестницы используют вариант этой механики (Впечатление + Наука + Силы) для расширения такого восприятия на тех сверхъестественных существ, магов или иных, с которыми работают вместе.

Влияние на Электричество (Силы ОО)

Маг может влиять на направление или поток электричества. Он может, к примеру, заставить существующую электрическую цепь (к примеру, проложенную в перекрытиях или стенах) искрить или ударить цель. Он не может усиливать цепь на этом уровне,

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и нацеленное

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Маг не атакует этим заклинанием врага напрямую; вместо этого он манипулирует существующей электрической цепью, перенаправляя ее к выбранной цели. Наносимый урон полностью зависит от мощности цепи. Смотрите «Урон от электричества» сс. 177—178 Книги Правил Мира Тьмы. Чистая мощность источника цепи зависит на этом уровне никак не меняется. Это заклинание обычно заставляет источник питания выключаться (вылетают пробки) или замыкаться в следующий ход (хотя фактор Длительности может быть увеличен для предотвращения этого выключения в следующий ход).

Простой успех позволяет электричеству воздействовать на одну цель. (Маг может ударить электричеством любую цель в пределах 5 ярдов от источника за каждую точку Силы; маг с Силами 2 может влиять на цели в пределах 10 ярдов). Избыточные успехи позволяют воздействовать на

дополнительные находящиеся рядом друг с другом цели (это — исключение из обычного правила, запрещающего нацеленным заклинаниям влиять на несколько целей). Цели должны быть в пределах трех ярдов в любом направлении друг от друга.

Успехи	Цели
2 успеха	Две цели
3 успеха	Четыре цели
4 успеха	Восемь целей
5 успехов	16 целей

Тем не менее, сам источник ограничивает максимальное число целей, на которые можно воздействовать:

Источник	Максимум целей
Розетка в стене	Две
Промышленная розетка	Четыре
Трансформатор	Восемь целей
Основная магистраль	16 целей

Механика Адамантиновой Стрелы: **Шоковая Терапия**

Набор Костей: Ловкость + Атлетика + Силы

Иногда искра — это все, что необходимо. Конечно же, даже обычная розетка в стене обладает потенциалом для летального удара, поэтому маги Адамантиновой стрелы не недооценивают полезность этой механики.

Влияние на Огонь (Силы ОО)

Маг может влиять на направление или поток существующего пламени. Он может, к примеру, заставить костер перепрыгнуть на человека, или направить пламя из Зиппо к луже алкоголя на кухонном столе. На этом уровне он не может раздувать пламя для создания большего или более горячего огня.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и нацеленное; вычитайте Защиту цели

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Маг напрямую не атакует человека или объект этим заклинанием; вместо этого он манипулирует существующим пламенем, перемещая его или направляя его к выбранной цели. Наносимый урон полностью зависит от размера и жара огня. Для руководства смотрите «Огонь», с. 180 Книги Правил Мира Тьмы. Заклинание обычно заставляет огонь полностью поглощать свое топливо к следующему ходу, но если цель одета в легко воспламеняющуюся одежду, она может загореться и продолжать гореть каждый ход, пока не спадет огонь.

Простой успех позволяет огню затронуть одну цель. (Маг может посылать огонь на любую цель в пределах трех ярдов от его источника за каждую точку в Силах; маг с Силами 2 может воздействовать на цель в пределах шести ярдов.) Избыточные успехи позволяют воздействовать на соседствующие

друг с другом цели (это — исключение из нормального правила, запрещающего нацеленным заклинаниям влиять на несколько целей). Цели должны быть в пределах трех ярдов в любом направлении друг от друга.

Успехи	Цели
2 успеха	Две цели
3 успеха	Четыре цели
4 успеха	Восемь целей
5 успехов	16 целей

Тем не менее, сам размер источника ограничивает максимальное число целей, которые могут быть затронуты:

Размер пламени	Максимум целей
Факел	Две
Костер	Четыре
Огненная воронка	16 целей

Механика Стражей Покрова: **Предумышленный Поджог**

Набор Костей: Сила + Атлетика + Силы — Защита

Стражи предпочитают эту механику, потому что она дает им удобный способ для сокрытия улик, которые не должны открыться. С этой механикой не будет и следа умышленности, и помимо того небольшая струя пламени может стать настоящим бедствием для врага, увешенного оружием и амуницией.

Невидимый Объект (Силы ОО)

Маг может сделать неживой предмет невидимым для любого визуального наблюдения, включая камеры. Колдуя совместно с «Влиянием на Звук», маг может перенаправлять любые звуки, создаваемые объектом (такие как звук затвора камеры), заставляя их казаться исходящими из другого места.

Практика: Сокрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Если объект перемещается, то он не невидим (может быть увиден) во время движения.

Механика Стражей Покрова: **Отвод Глаз**

Набор Костей: Манипуляции + Обман + Силы

Эта механика позволяет Стражам сделать какой-либо предмет (будь это слегка светящийся обелиск, разлагающийся труп или что-то совсем иное) невидимым для обычного взора. Маги Серебряной

Лестницы иногда используют эту механику для сокрытия какого-либо рычага влияния (возможно оружия) в процессе важных переговоров до нужного момента.

Кинетический Удар (Силы ОО)

Маг фокусирует силу физической атаки, такой как пинок или удар, в точку размером с игольное ушко, причиняя урон таким образом, будто бы цель была проткнута ножом.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Оглушающий урон превращается в летальный. Атаки, уже причиняющие летальный вред, не изменяются. Это заклинание затрагивает один будущий бросок атаки за каждый успех. Игрок может выбрать, какие из его бросков атаки подвержены этому влиянию, но он должен делать этот выбор перед тем, как кидать кости на каждую атаку. Этот эффект длится одну сцену (если только во время колдовства не добавлены дополнительные факторы Длительности), и по истечении этого времени любые неиспользованные Кинетические Удары теряются.

С Силами 3 маг может использовать это заклинания на атаки оружием дальнего действия, такие как метание камней

Механика Адамантиновой Стрелы: **Кулак как Нож**

Набор Костей: Сила + Борьба или Холодное оружие + Силы

Величайшие адепты боевых искусств могут убивать одним ударом. Волеборцы Стрелы с этой механикой не нуждаются в каких-либо специальных тренировках для превращения ног и рук в смертельное оружие. Как необычайно полезный боевой инструмент, эта механика находит применение среди магов всех орденов.

Трансляция (Силы ОО)

Маг может вклиниться в существующий радио-сигнал и передавать по нему свои собственные слова, заменяя оригинальную трансляцию.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Mage: The Awakening Rulebook

Хотя это заклинание и дает заклинателю возможность заменять один сигнал другим, оно не предоставляет умение или талант, необходимый для подделки конкретной трансляции. Для этого требуется Умение, соответствующее трансляции, которым может быть Выразительность, Обман и даже Наука. Рассказчик решает, какой бросок должен быть сделан для создания убедительной трансляции. К примеру, подделка радио-трансляции известного радио ведущего может потребовать способности изобразить голос этого диджея, к примеру — Интеллект + Выразительность, если голос говорящего не слишком сильно отличается от того, за кого он хочет себя выдать.

Механика Мистериума: **Голоса в Эфире**

Набор Костей: Манипуляции + Выразительность + Силы

Удобная для того, чтобы послать полицию в бессмысленную погоню или роспуска слухов о Марсианском нашествии, помимо многих других способов использования, эта механика Мистериума так же достаточно популярна у Стражей Покрова, которые ценят ее потенциал для направления по ложному следу.

Незримый Щит (Силы ОО)

Посредством использования этого заклинания, маг отражает приходящие атаки энергетическим щитом, гасящим энергию атак в своих невидимых контурах и заставляющий удар не причинять вреда. Кинетические атаки (к примеру — руками или пулями) так же отклоняются, как и основанные на энергии (поток пламени или лазер), теряют энергию или лишаются силы.

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана (дополнительно)

Маг получает один пункт брони за каждую точку, которой он обладает в Аркануме Сил. Потратив одну Ману, Длительность может быть доведена до одного дня. Большинство магов колдуют подобные охранные заклинания в начале дня, как часть своих утренних ритуалов. Успехи используются для боевых попыток развеять щит.

Учтите, что эта магическая броня не применяется против попыток оппонента осуществить захват мага (Арканы Судьба, Разум, Пространство и Время предоставляют охранные заклинания, это позволяющие). Так же не применяется оно и против попыток пересилить мага. Тем не менее, это заклинание защищает от попыток причинять заклинателю урон (вычтите пункты брони из любого броска на пересиливание, направленного на причинение магу вреда или атаки по нему оружием).

Помимо того, маг получает +1 кость за каждую точку в Силах для защиты от сбивания с ног применениями кинетической силы, такими как бросок рестлера или сильный ветер посреди каньона (включая атаки, вызывающие эффект сбивания с ног; смотрите с. 168 Книги Правил Мира Тьмы).

Механика Свободного Совета: **Силовое Поле**

Набор Костей: Выносливость + Оккультизм или Наука + Силы

Эта механика Свободного Совета генерирует волну простой энергии, направленной на столкновение с любой приходящей по магу атакой. Волеборцы Адамантиновой Стрелы используют похожую механику для защиты от таких нападений.

ООО Послушник Сил

Я превращаю основные энергии вселенной одну в другую по своему желанию. Иду незримым для других я до тех пор, пока крепка моя воля. Моя длань распространяется далеко за пределы моих пальцев, и электричество с огнем танцуют по моей команде.

Автономный Слуга (Силы ООО + Разум О или ООООО; дополнительно Пространство ОО)

Маг может переложить задачи длительного действия на это заклинание, а сам — заниматься собственными делами. Он может заставить его готовить ужин, пока сам — смотрит ТВ, или поднимать бутылки с водой пока сам читает книгу.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Силы 3 позволяют заниматься одной физической задачей длительного действия посредством телекинеза (мгновенные действия, такие как сражение, не разрешаются). Успехи распределяются между Силой и Ловкостью телекинетической силы, как в заклинании «Телекинез». Заклинатель должен сохранять концентрацию на протяжении всей задачи. Если он атакован или застигнут врасплох, для сохранения концентрации будет делаться бросок Решимости + Собранности. Если концентрация теряется до того, как искомое для длительного действия число успехов набирается, заклинание должно колдоваться заново, но все набранные успехи — теряются; заклинание должно начинаться с начала.

Разум позволяет магу выделить часть своих мыслительных возможностей для управления задачей, в то время как сам он сможет выполнять другое ментальное (не физическое) действие. Он одновременно занимается несколькими делами, как с заклинанием «Один Разум, Две Мысли». Так как он использует телекинетические манипуляции, которые и совершают всю работу, это считается ментальным действием, вместо физического.

Телекинетическая сила заклинания выполняет задачу длительного действия, направляемая частью разума самого мага, отведенную под нее. Набор костей равен определенному атрибуту телекинетической силы + собственному Умению мага. Задачи, связанные с подъемом тяжестей, могут требовать Силы + Атлетики, приготовление ужина или записывания мемуаров может требовать Ловкости + Атлетики или Ремесел, а взлом замка — Ловкости + Воровства.

С Разумом 5 маг может создать для телекинетической силы отдельный разум, который будет выполнять задачу без вмешательства мага. Он распределяет успехи между Силой, Ловкостью и Физическим Умением, необходимым для задачи (оно не использует Умение самого мага, оно обладает лишь теми точками в Умении, распределенными на заклинательном броске).

Если добавляется Пространство 2, Автономный Слуга может выполнять задачи за пределами глаз и ушей мага. К примеру, он может отправить его взламывать замок от дома богатого финансиста, в то время как сам будет болтать с этим финансистом на праздничном балу на другом конце города.

Механика Мистериума: **Незаменимый Помощник**

Набор Костей: Интеллект + Расследования + Силы

Маги Мистериума считаются слишком погруженными в свои книги для занятия обыденными делами, такими как бритье, уборки или даже нормальная одежда. Популярность этой механики среди магов этого ордена не сильно ломает этот стереотип, хотя и позволяет книжным червям магам по крайней мере вытирать пыль в своих библиотеках перед приходом гостей, не теряя важное для изучения время.

Даровать Незримый Щит (Силы ООО)

Маг колдует защитный знак на другого. Так же, как и в заклинании Сил 2 «Незримый»

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана (дополнительно; продлевает длительность до 24 часов)

Механика Свободного Совета: **Силовой Щит**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Силы

Эта механика обычно колдует на область, создавая барьер, который должны преодолевать атаки и объекты. Маги Свободного Совета часто колдует эту механику с помощью странных устройств, в то время как волеборцы Мистериума пробуждают ее силы посредством традиционных способов (Решимость + Оккультизм + Силы)

Призвать Молнию (Силы ООО)

Маг призывает молнию с пасмурного неба для удара выбранной им цели. Он не может создать молнию из ничего (по крайней мере, не на этом уровне). Он может призывать молнии только из уже существующей бури или бури, созданной им посредством заклинания «Изменение Погоды».

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное и нацеленное

Длительность: Длящаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг на прямую не атакует этим заклинанием цель или объект; вместо этого он призывает и направляет разряд молнии к выбранной им цели. Разряд причиняет три пункта оглушающего вреда плюс один за каждый успех (таким образом два успеха причинят пять пунктов оглушающего вреда). Цель должна быть где-либо, куда молния может попасть.

Успешные использования этого заклинания в одной сцене против одной цели (или даже соседних целей) может считаться Спящими наблюдателями Невероятным (смотрите «Невероятная Магия»). Третий удар (и каждый удар после него) в тот же ход будет вульгарным.

Механика Стражей Покрова: **Громоотвод**

Набор Костей: Ловкость + Атлетика + Силы

Иногда лучший способ заставить очевидца Тайн замолчать — дать сделать работу природе — с незначительным ее направлением. Стражи используют эту механику как крайнее средство, но ее все равно легче объяснить властью имущим, чем большинство прямых форм магических атак.

Контроль Электричества (Силы ООО)

Маг может ослабить источник электричества и/или изменить направление его потока. Он может обесточить конкретный источник, перенаправить все электричество в здании на одну розетку, или послать энергию от одной розетки к нескольким другим (предполагается наличие физической проводки или другого способа контролировать проводимость). Он не может повысить напряжение на этом уровне, так как это требует создания нового электричества. На этом уровне он может только работать с уже существующим электричеством.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Каждый успех может послать одну энергетическую цепь в новом направлении, и перенаправить куда-либо еще. Если маг пытается ослабить источник, то каждый успех понижает его мощность на одну ступень. К примеру, один успех ослабит основную магистраль до распределительного ящика. Два успеха превратят распределительный ящик до промышленной розетки. Три успеха превратят промышленную розетку в обычную.

Механика Мистериума: **Трансформатор**

Набор Костей: Смекалка + Наука + Силы

Маги Мистериума считаются способными выключать системы безопасности тогда, когда не могут получить желаемое за одни лишь деньги. Эта механика позволяет им отключать питание системы без отключения всей магистрали (и возможного предупреждения кого-то о проблемах, после того, как все утонет в темноте).

Контроль Огня (Силы ООО)

Маг может питать существующее пламя, увеличивая его силу и объем. Точно так же он может лишить огонь пищи, ослабляя или даже уничтожая его.

Практика: Вплетение или Низведение

Действие: Мгновенное

Длительность: Мимолетная (один ход для подпитки пламени) или длящаяся (уничтожение огня)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Во время подпитки пламени успехи распределяются между размером и жаром, где каждый успех либо удваивает размер пламени, либо добавляет один пункт к его урону от жара. Смотрите «Огонь» с. 180 в Книге Правил Мира Тьмы.

Во время уничтожения огня, каждый успех вычитает один пункт из повреждений, которые тот наносит. Как только повреждений больше не остается, огонь затухает. К примеру, факел наносит два пункта урона (один от размера, один от жара). Один успех ослабит его до рлнр пункта вреда, а два успеха — полностью уничтожат. Уничтожение пламени — длящееся (огонь не загорается вновь после окончания заклинания).

Механика Свободного Совета: **Сухая Вода**

Набор Костей: Впечатление + Оккультизм или Наука + Силы

Для магов Свободного Совета не такая уж и редкость случайно начинать пожары в своих лабораториях. Эта механика помогает им справляться с ними до того, как те уничтожат многочасовую работу.

Овладение Светом (Силы ООО)

Маг может создать или уничтожить свет. Он может погрузить комнату в абсолютный мрак или осветит темную пещеру одним лишь мановением светящегося пальца.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Успехи определяют силу света в направленном 30 градусном секторе.

Успехи	Сила света
1 успех	Фонарик

2 успеха	Лампочка на 75 ватт
3 успеха	Автомобильная фара
4 успеха	Прожектор
5 успехов	Стадионный прожектор

Соответственно, одно успеха обычно достаточно для уничтожения света, если только свет не создан этим заклинанием или другой магией, в таком случае Потенциал магии должен превышен этим заклинанием.

Механика Мистериума: **Факел в Руке**

Набор Костей: Собранность + Оккультизм или Наука + Силы

Эта механика — серьезное подспорье изучающим катакомбы магам Мистериума. Даже если его подведут батарейки в его фонарике, эта маги все равно осветит его путь — или затемнит путь для его противников.

Личная Невидимость (Силы ООО)

Маг может сам стать невидимым. Как и в заклинании Сил 2 "Невидимый Объект", но может колдовать на себя. Колдуя совместно с "Овладением Звуком", маг может быть невидимыми и полностью безшумным. Он должен сохранять концентрацию мгновенным действием для поддержания невидимости.

Практика: Сокрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Один успех достаточен для сокрытия мага от чужого взгляда, в то время как избыточные успехи используются для сокрытия его от заклинаний, направленных на его замечание или обнаружение (сравнивается Потенциал заклинаний). Хотя физическое тело мага и невидимо, его аура все еще заметна тем, кто обладает способностью читать ауры (Разум 1 "Восприятие Ауры" или Суть 1 "Высшее Видение"). Так же, хотя маг и невидим для обостренных Дисциплиной Ауспекс чувств вампира, вамир все еще может почуять присутствие мага посредством обостренного обоняния или слуха.

Он должен сохранять концентрацию мгновенным действие (что значит, что он не может колдовать другие заклинания, пока поддерживает невидимость). Так же он не может совершать быстрых движений (он не может двигаться больше, чем на половину своей Скорости), или использовать свою Защиту во время концентрации. Если он делает что-либо из этого, он может быть замечен в виде размытых очертаний или преломлений света, что позволит другим свободного его обнаружить (так, буд-то бы он едва прикрыт, с -1 костью пенальти) в тот ход, в который он двигается, и в следующей, до того момента, как не наступят его действия.

Окружающие могут пытаться определить невидимого человека посредством слуха или запаха (подразумевается, то у них есть улучшенные обычные чувства). Смотрите правила "Боя вслепую" на 166-167 с. в Книге Правил Мира Тьмы.

Механика Стражей Покрова: **Плащ Дождя**

Набор Костей: Смекалка + Скрытность + Силы

Занимаясь делами ордена, Страж может обратиться лишь к нескольким лучшим механикам, преследуя ли проблематичного Спящего, собирая информацию на потенциально проблемное место или подготавливаясь в устранению угрозы секретности Тайн. Страж может быть буквальным "жучком", наблюдая за событием незримым, незамеченным и неопределимым, если не брать в расчет неудачу (кто-то может на него наткнуться) или мистические чувства. Маги всех орденов находят применение этой магии, учитывая ее широкую полезность.

Овладение Звуком (Силы 000)

Маг может создавать звуки или заглушать их. Он может, к примеру, создать звук полицейской сирены или наложить абсолютную тишину на звуки шагов во время скрытного проникновения. Он может так же записать звуки, магически сохраняя их для дальнейшего воспроизведения.

Практика: Вплетение

Действия: Мгновения

Длительность: Основана на концентрации (уникальные звуки) или продленная (повторяющиеся звуки)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Успехи определяют громкость звука:

Успехи	Громкость
1 успех	Обычный разговор
2 успеха	Крик
3 успеха	Электрогитары
4 успеха	Выстрел
5 успехов	Шум промышленной фабрики

Спектр звуков, который маг может создать, зависит от его находчивости и способностей. Может потребоваться рефлексный бросок Смекалки + Выразительности (для голоса) или Обращения с Животными (для криков животных) или Науки (для устройств). Мгновенный и состязательный бросок Интеллекта + Расследования может быть сделан любым слушателем, который не поверит собственным ушам, для осознания того, то звуки - подделка (звук - настоящий, но лев - нет). Длительность для созданных звуков - одна сцена, хотя если звуки достаточно однообразны, они могут длиться вплоть до сцены (или больше, с дополнительно увеличенными факторами Длительность) без необходимости в концентрации магом.

Соответственно, одного успеха обычно достаточно, чтобы полностью заглушить площадь в один ярд вокруг выбранной точки (успехи могут быть распределены на фактор Цели для заглушения большей площади). Чтобы прозвучать, звук, созданный этим заклинанием или другой магией внутри зоны тишины должен состязаться с Потенциалом заглушающего заклинания.

Раздельное колдовство этого заклинания позволяет магу записать звуки вокруг него, и сохранить их как частички магической энергии. На следующий час он может мгновенным действием включить магический диктофон, хотя выключить его он может рефлексно. Затем он "запирает" один из своих

пунктов Маны, используя его для хранения звуков. Он не может потратить этот пункт без потери хранящихся в нем звуков. В любое время он может проиграть их для самого себя, используя заклинание "Чтение Матриц", или он может проиграть их для того, чтобы услышал любой (и записать обыденными записывающими устройствами, возможно - для будущих поколений) потратив запертую Ману, после чего запись теряется. (Если только у него нет Сути 3, позволяющей ему превратить Ману в Чашу и хранить ее в физической форме).

Механика Стражей Покрова: **Искусство Чревовещания**

Набор Костей: Решимость + Оккультизм или Наука + Силы

Стражи, вооруженные этой механикой, могут отвлекать посторонних Спящих любыми типами звуков, или заглушать собственный шум при приближении Спящего.

Телекинез (Силы ООО)

Маг может телекинетически поднимать и/или использовать объекты на расстоянии.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Маг до колдовства должен решить, будут ли успехи применяться к Силе (способности поднимания) или Ловкости (способности к тонким манипуляциям). Меньший Атрибут имеет базовое значение в 1 точку. Заклинатель так же может поднять оба Атрибута, решая получить -1 кость штрафа на заклинательный бросок за каждую поднимаемую точку. К примеру, он может решить вложить много Силы и очень мало Ловкости в заклинание, направленное на поднятие очень тяжелого объекта вверх по прямой (смотрите "Поднятие/Перемещение Объектов" на 47-48 с. Книги Правил Мира Тьмы), или он может наделить малым количеством Силы и большим - Ловкости заклинание, колдуемое для взлома замка с расстояния (кидает Ловкость Телекинеза + Умение Воровства заклинателя).

Объект не может быть перемещен за пределы видимости мага (если только тот не использует Пространство 2 для наблюдения за ним). Маг может за ход передвигать предмет со скоростью, равной его Гносису + Силам.

Маг должен сохранять концентрацию каждый ход. С Силами 4, он может колдовать это заклинание с базовой Длительностью в одну сцену (в таком случае в те моменты, в которые он не манипулирует предметом, тот остается на месте, даже если левитирует в воздухе)

Механика Серебряной Лестницы: **Длань Разума**

Набор Костей: Смекалка + Атлетика или Воровство + Силы

Иногда лидер должен прибегать к недостойным методам. Документ должен быть украден или замок - взломан. Точно так же, демонстрация грубой силы иногда может быть весьма полезной, к примеру - выламывание двери. Маги Серебряной Лестницы используют эту механику в такие времена. Волеборцы Адамантиновой Стрелы используют свою версию этой механики (Сила + Атлетика + Силы)

для практически полностью боевых целей, таких как бросание вещей в своих врагов.

Телекинетический Удар (Силы ООО)

Маг создает шар телекинетической энергии, который врезается в указанную цель.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное и нацеленное

Длительность: Длющаяся

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Каждый успех причиняет один пункт ушибов.

С Силами 4, этот урон может быть превращен в раны. С Силами 5 может быть потрачена одна Мана для превращения урона в увечья - разрывания на части молекулярной структуры цели. Эта версия Телекинетического Удара заставляет ветер переплетаться необычным способом, предупреждая цель об угрозе. Цели разрешается использовать свою Защиту против броска нацеливания заклинателя.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Стрелы Разума**

Набор Костей: Впечатление + Атлетика + Силы

Невооруженные и на расстоянии, маги Стрелы могут атаковать своих врагов. Эта механика запускает телекинетическую атаку, которая ударяет находящуюся в отдалении цель. Конечно же другие маги так же используют эту механику, так как никто не может точно знать, когда же ему потребуется сразить кого-либо с 30 шагов.

Отклонение Снарядов (Силы ООО)

Маг может управлять полетом быстрых снарядов.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длющаяся

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Хотя колдовство и мгновенное действие, маг может колдовать это заклинание в любом положении на шкале Инициативы, даже до того, как смог бы обычно действовать, хотя это и будет считаться его действиями на ход.

Маг может отклонить снаряды вверх, вниз, вправо, влево или даже назад, туда, откуда они появились. Градус, на который может измениться направление полета снаряда, зависит от количества выброшенных успехов:

Успехи	Градус отклонения*
1 успех	Поворот в одном направлении вплоть до 45 градусов
2 успеха	Поворот в одном направлении вплоть до 60 градусов
3 успеха	Поворот в одном направлении вплоть до 90 градусов
4 успеха	Поворот в одном направлении вплоть до 120 градусов
5 успехов	Поворот в одном направлении вплоть до 180 градусов

- со стороны снаряда

Маг может комбинировать успехи для направления полета снаряда в разных направлениях. К примеру, с двумя успехами маг может повернуть стрелу на 45 градусов влево, и затем на 45 градусов вниз от своего нового направления. Эффект длящийся; как только курс снаряда изменен, тот продолжает путь по нему до тех пор, пока что-то еще не изменить его вектор или он не врежется во что-либо. С успешным рефлекторным броском Ловкости + Огнестрельного оружия маг может нацелить новую траекторию снаряда на выбранную цель.

Маг может воздействовать на несколько снарядов, добавляя дополнительные факторы Цели. Изменяя направление очеред из одного ствола, используйте следующую специальную таблицу факторов Цели:

Используемая очередь	Пенальти
Короткая очередь	-2
Средняя очередь	-4
Длинная очередь	-6

Механика Адамантиновой Стрелы: **Шторм Стрел**

Набор Костей: Ловкость + Атлетика + Силы

Адамантиновая Стрела неудивительно известная использованием этой механики, с помощью которой ее члены посылают пули врагов в них же самих.

ОООО Адепт Сил

С помощью своей просветленной науки из ничего я создают бури и пламя. Я посылаю их во врагов и даже погоду могу заставить подчиняться моим желаниям, вызывая дождь на чистом небе или принося засуху. Я двигаются со скоростью ветра и заставляю пули сойти со своего пути.

Дарование Невидимость (Силы ОООО)

Маг может сделать другого человека невидимым так же, как делает себя с заклинанием Сил 3 "Личная Невидимость". Цель должна сохранять концентрацию, чтобы оставаться незримой.

Практика: Сокрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Цель, а не маг, должна сохранять концентрацию для поддержания эффекта.

Механика Стражей Покрова: **Незримая Армия**

Набор Костей: Манипуляции + Скрытность + Силы

Стражи понимают, что не каждый обладает способностями, требуемыми для выполнения нужной ордену работы, но тем не менее иногда они должны действовать совместно с этими неподготовленными душами. Эта механика помогает в чем-то уравнивать шансы, позволяя даже самым в обычных условиях подозрительным душам перемещаться с неестественной скрытностью. Маги Серебряной Лестницы так же находят применение этой механике, часто для скрытия своих телохранителей.

Прилив Скорости (Силы OOOO)

Обстоятельства, требующие этого, могут быть редкими, но не смотря на это часто случается так, что магу нужно обогнать коня. Иногда это просто позволяет быть во много раз быстрее того парня с пистолетом. Это заклинание делает мага более быстрым, чем может быть любое смертное человеческое существо, уменьшая встречное сопротивление (от атмосферы и ветра) до нуля, одновременно с серьезным усилением импульса движения. Каждый шаг может переместить заклинателя без всяких усилий на расстояние семи или восьми обычных шагов. Хотя маг и не может обогнать пулю, он движется быстрее любого живого существа, не прибегающего к помощи механизмов.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Мгновенная

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана за ход

Пункт Маны может быть потрачен для увеличения скорости на один ход. Заклинатель может делать это столько раз, сколько захочет, пока не истечет Длительность заклинания в одну сцену. Скорость мага увеличивается вдвое за каждый успех на заклинательном броске. Бегущие персонажи как обычно удваивают этот показатель. Предположим, заклинание набрало четыре успеха, а маг обладает Скоростью равной 12, его эффективная скорость будет равна 48. Если он будет бежать, его Скорость поднимется до 96 - почти 65 миль в час!

Если любой Спящий увидит мага, бегущего быстрее, чем это возможно для человека, проявятся Неверие.

Механика Мистериума: **Сандалии Гермеса**

Набор Костей: Смекалка + Атлетика + Силы

Есть время для переговоров, время для удерживания позиций, и время к чертям убираться от туда. Эта механика Мистериума - магия для последнего типа ситуаций. Конечно же, члены Мистериума не хуже используют это заклинание для поимки кого-либо или чего-либо убегающего. Стражи Покрова так же иногда используют эту магию, когда нуждаются в перехвате угрозы секретности Тайн, но не обладают временем для поимки такси.

Изменение Погоды (Силы 0000)

Маг изменяет тип погоды, призывая практически любой тип нормальной (не разрушительной) погоды на данную местность, если обладает достаточным временем и силами. (Учтите, что заморозки поздней весной, хотя потенциально и весьма разрушительны для местной пищевой промышленности, не то же самое, что торнадо или тайфун, и могут быть созданы, используя этот уровень Сил).

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Инертность существующего типа погоды может наложить пенальти на бросок. Придание угрожающим грозовым облакам содержащегося в них ливня может и не накладывать штрафа, но превращение яркого летнего дня в морозный дождь может наложить и -3 кости пенальти. Для создания подобных эффектов требуется приблизительно пять минут колдовства.

Серьезные изменения, такие как ураганы или торнадо, требуют заклинания "Враждебная Погода".

Механика Свободного Совета: Призыватель Дождя

Набор Костей: Интеллект + Окультизм или Наука + Силы

Долго человечество старалось починить погоду своим интересам. Маг Свободного Совета с этой механикой может вызвать дождь для прекращения засухи, немного тепла для прекращения заморозков, или любые другие неэкстремальные условия, которые он пожелает. Маги Мистериума используют альтернативные средства для контроля подобных сил (Решимость + Наука + Силы), но достигают того же результата.

Контроль Импульса (Силы 0000)

Маг может увеличить или уменьшить скорость объекта (но не живого существа). Он может, к примеру, заставить разгоняющийся грузовик замедлиться, или ускорить (или замедлить) пулю.

Практика: Изменение или Низведение

Действие: Мгновенное

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Хотя это колдовство и является мгновенным действием, маг может колдовать это заклинание в любой позиции на шкале Инициативы, даже до того, как обычно мог бы начать действовать, хотя подобные действия и будут считаться его действиями в этот ход.

Каждый успех удваивает или уменьшает вполонину скорость цели заклинания. К примеру, грузовик, идущий со скоростью 80 миль в час замедляется до 40 миль в час на одном успехе, до 20 миль в час на двух успехах, до 10 миль в час на трех успехах, до 5 миль в час на четырех успехах и до двух с половиной миль в час на пять успехах. Учтите, что маг должен иметь возможность воздействовать на всю цель и ее Размер (который может быть равен 30 или больше для 18-колесной фуры с тягачем). Он не может выделять его части, к примеру - замедлить скорость одной оси и таким образом замедлить весь грузовик (что заставит пассажиров и объекты внутри упасть вперед). Смотрите правила для "Размера", с. 118.

Высокоскоростные снаряды, такие как стрелы или пули, не могут быть остановлены на этом уровне. Вместо того добавьте (для увеличения скорости) или вычтите (для уменьшения скорости) один пункт урона за каждые два успеха таким образом:

Успехи	Увеличение скорости	Уменьшение скорости
1 успех	+1 пункт урона	-1 пункт урона
2 успеха	+1 пункт урона	-1 пункт урона
3 успеха	+2 пункт урона	-2 пункт урона
4 успеха	+2 пункт урона	-2 пункт урона
5 успеха	+3 пункт урона	-3 пункт урона

Для работы с автоматическим огнем из одного ствола используйте следующую специальную таблицу факторов Цели:

Автоматический огонь	Штрафные кости
Короткая очередь	-2
Средняя очередь	-4
Длинная очередь	-6

Механика Свободного Совета: Скоростная Ловушка

Набор Костей: Интеллект + Наука + Силы

Маги Свободного Совета используют эту механику для замедления отступающих врагов или замедления посланных этими врагами пуль.

Волшебное Преображение (Силы ОООО + Жизнь ОООО; дополнительно Материя ОООО)

Предания стараний рассказывают о волеборцах, использующих силу магии для превращения во всевозможные странные формы. Многие решали превращаться в животных или принимать форму других людей, в то время как некоторые принимали более занятные формы. С этим заклинанием маг превращается в создание из живого огня.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана (дополнительно)

Заклинание вступает в действие на следующий после колдовства ход.

Так как маг не превращается в иную форму жизни, он не рискует потерять себя в чуждом мыслеустройстве. Наоборот, он становится созданием огня. Проекция силы внутри его новой формы позволяет ему сохранить любой Физический Атрибут, которым он обладал до преобразования.

Успехи, выброшенные для этого заклинания, кидаются как кости летального урона против чего-либо или кого-либо неогнеустойчивого, но вступающего с магом в физический контакт (включая его одежду и снаряжение). Таким же образом атаки мага в рукопашной наносят летальный урон от огня, к которому успехи заклинания добавляются как качественный бонус.

Добавляя к колдовству Материю 4 маг может заставить все свое обычное снаряжение (такое как одежда, или, скажем, нож) превратиться в огонь вместе с собой, но они сохраняют простейшие механические свойства. Измененное таким образом огнестрельное оружие не будет работать во время действия заклинания.

С Силами 5 заклинатель может потратить одну Ману для причинения смертельного урона с помощью этой магии.

Механика Адамантиновой Стрелы: Гнев Преисподней

Набор Костей: Выносливость + Запугивание + Силы

Маги Стрелы, изучившие эту механику, используют ее чтобы сеять страх среди своих врагов и причинять ужасающий вред в бою. Хоть некоторые и считают эту механику неоправданно показной, не много вещей пугают сильнее, чем воин из живого огня, вырезающий обугленных и с кровью выкашивающий ряды своих врагов. Маги Мистериума, хотя и не часто известные за свои боевые навыки, иногда используют версию этой механики для усиления тех боевых способностей, которыми обладают.

Клинок Частиц (Силы OOOO)

Маг повышает силу трения у данного субъекта до такой степени, что даже контакт с воздухом вызывает рваные раны и ссадины. Сильные ветер может вызвать непреодолимую боль или смерть в случае с особенно могущественным магом.

Практика: Обветшание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Выносливость + Гносис

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Субъект получает одну летальную рану к своему Здоровью за каждые три ярда (округленные вниз), которые проходит за ход. По усмотрению Рассказчик одна дополнительная рана может вызываться сильным ветром. Учтите, что человек, сидящий в движущемся транспорте не получает урона, если только не открыт для ветра, к примеру - автомобиль с откидным верхом. (Если он находится рядом с открытым окном, он получает половину урона, округленную вниз). Немагическая броня предоставляет только половину своей обычной защиты, если только более 95% тела субъекта закрыто этой броней.

Механика Адамантиновой Стрелы: Клинок Ветров

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Силы против Выносливости + Гносис

Величайшие войны учились использовать каждый элемент окружения, и практикующие эту механику магии Стрелы серьезно этот урок восприняли. С помощью этой магии Стрела укладывает своих врагов без применения сил, позволяя им самим себя же и уничтожить. Маги Серебряной Лестницы так же используют эту магию для уничтожения врагов без малейшего мановения пальцем.

Левитация (Силы OOOO)

Маг может поднять себя над землей, используя телекинетическую силу. На этом уровне Силы перемещение медленно и требует концентрации.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Успехи позволяют магу евитировать и перемещаться в любом направлении с максимальной Скоростью, равной его Гносису + 1 за каждый успех (он не может удваивать ее так же, как во время бега по земле). Он должен сохранять концентрацию мгновенным действием (последующие броски не требуются). Он не особенно маневренен. Он не может совершать быстрых движений для уклонения от препятствий и не использует свою Защиту против атак, способных его достичь.

Если он атакован или испуган, для сохранения концентрации должен совершаться рефлекторный бросок Решимости + Собранности. Если бросок провален, он падает (смотрите "Падение" на с. 179 Книги Правил Мира Тьмы), хотя и может мгновенным действием восстановить концентрацию в любое время в течении количества ходов, равного его точкам в Силах, и мгновенно остановить свое падение, если только к этому моменту уже не достигнет земли.

Ему потребуется падать с экстремальных высот - к примеру, с небоскреба - чтобы иметь время на восстановление концентрации. (Учтите, Это - исключение из обычных правил потери концентрации на заклинании).

Жто заклинание мгновенно вызывает Неверие у Спящих свидетелей, которое мгновенное разрушает эту магию.

Механика Стражей Покрова: Хождение по Воздуху

Набор Костей: Интеллект + Атлетика + Силы

Маги Стражей считает его очень полезным заклинанием, когда им нужно проникнуть в дом или офис для изъятия или уничтожения неудобных улик - или шпионажа за кем-нибудь от туда, откуда это ожидается меньше всего - с верху.

Шаровая Молния (Силы ОООО)

Маг призывает извивающиеся разряды электричества, которые танцуют меж его пальцев и затем посылает их в удаленную цель.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное и нацеленное

Длительность: Длительная

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана (дополнительно - для смертельных повреждений)

Каждый успех причиняет Здоровью одну рану летального вреда. С Силами 5 может быть потрачена 1 Мана для превращения вреда в смертельный (хотя цели и разрешается использовать Защиту против нацеленных бросков, делающих заклинателем).

Механика Адамантиновой Стрелы: Сосуд Молний

Набор Костей: Выносливость + Атлетика + Силы

Возможно одна из наиболее вдохновляющих режимов атаки, распространенная среди Адамантиновой Стрелы (что о чем-то говорит), эта механика воплощает само имя ордена. Волеборцы Свободного Совета используют собственные средства генерации энергии, необходимой для этой магии (Интеллект + Атлетика + Силы).

Трансформация Энергии (Силы ОООО)

Маг может трансформировать энергии: звук в свет или тепло, или электричество в звук, или огонь в электричество, или любую другую комбинацию этих сил. Все виды энергии ведут свой род от конкретных физических принципов, давным давно проявившихся и разделившихся из единого источника. Используя эту схожесть маг может превратить один вид энергии в другой.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Электричество, к примеру, может быть превращено в звук. (Как и в заклинании "Овладение Звуков", тем не менее, для создания конкретных звуков может потребоваться отдельный бросок. Маг с легкостью может получить звуки криков или стрельбы, но куда сложнее получить крик конкретного человека или характерный отзвук конкретной модели пушки). Свет может быть превращен в тепло, что значит, что ослепительно яркая комната может стать абсолютно темной и обжигающе горячей.

Существующая энергия трансформируется, но не усиливается и не ослабляется, если только заклинание не колдуется комбинировано с другим заклинанием, позволяющим этот эффект.

Mage: The Awakening Rulebook

Используйте таблицу ниже для общего руководства по преобразованию одних форм энергии в другие:

Потенциал	Свет	Звук	Тепло*	Электричество	Огонь
1	Фонарик	Обычный разговор	Комнатная температура (72)	Автомобильный аккумулятор	Зажигалка
2	Лампочка на 75 ватт	Крик	Температура тела (98.6)	Розетка	Факел
3	Автомобильная фара	Электро-гитара	Убивающая бактерии (160)	Электро-ограда	Костер
4	Софит	Выстрел	Кипение (212)	Распределитель	Огненная воронка
5	Прожектор	Промышленный шум	Возгорание книг (451)	Магистраль	Большой пожар

- Фаренгейт

Учтите, на этом уровне солнечный свет не может быть преобразован (или другая энергия преобразована в солнечный свет).

Механика Свободного Совета: Электромагнитный Спектр

Набор Костей: Интеллект + Окультизм или Наука + Силы

Используя продвинутые научные техники, волеборец Свободного Совета может превращать простые силы, заставляя одну форму энергии в другую. Стражи Покрова используют похожую магию (Смекалка + Окультизм или Наука + Силы), когда того требует их долг.

Незримая Рука (Силы ОООО)

Маг может телекинетически поднять живое существо на расстоянии.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Собранность + Гносис.

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Простой успех поднимает цель в воздух. Сила заклинания равна успехам на его броске. За ход маг может перемещать живое существо со Скоростью, равной его Гносису + любым выкинутым успехам, распределенным в эту категорию. Цель не может быть перемещенной за пределы взора мага (если только он не использует Пространство 2 для наблюдения за ней).

Каждый ход цель может попытаться освободиться от телекинетического захвата. Это требует мгновенного действия и броска Силы + Атлетики или Борьбы, уменьшенного на число, равное Силе заклинания.

С Силой 5 это заклинание может быть наделено Продленной базовой Длительностью, и в этом случае

заклинатель не активно манипулирует целью, цель остается там, где ее оставил заклинитель, даже если левитирует в воздухе (конечно же, цель может пытаться вырваться из захвата, как описано выше).

Механика Адамантиновой Стрелы: Железная Хватка

Набор Костей: Смекалка + Борьба + Силы против Собранности + Гносиса

Адамантиновая Стрела часто использует эту механику для обездвиживания противников на метсе, или поднятия их в высь и дальнейшего бросания (смотрите "Падение" с. 179 Книги Правил Мира Тьмы). Ей недостает чести, но так же ее недостает и многим врагам Стрелы.

ООООО Мастер Сил

Владею яростью я бурь, землетрясений, и насылаю их согласно своей воле. Железна притяженья длань - моя для повелений, и призываю солнце я и жизни отбираю у грубых технологий Спящих. Подобно богу я взмываю к небу и пули заставляю замирать на месте.

Враждебная Погода (Силы ООООО)

Маг создает серьезные изменения в погоде, такие как цунами или муссон, следуя руководству в описании заклинания "Изменение Погоды".

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (для штормов, муссонов, цунами или похожих долговременных феноменов; одна сцена) или мимолетная (для торнадо или похожих кратковременных феноменов; один ход)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Создание торнадо летом на Среднем Западе Америки может наложить -1 штрафную кость (в зависимости от конкретной предшествующей погоды), в то время как подобные действия на северной Аляске возможно наложит -5 штрафных костей вне зависимости от сезона.

Долговременным погодным эффектам (шторма, муссоны) для вступления в силу требуется около пяти минут после колдовства заклинания, и рассеиваются они сразу после окончания Длительности заклинания. Кратко-временные эффекты проявляются немедленно и немедленно же исчезают после окончания действия заклинания.

Механика Стражей Покрова: **Очищение Улиц**

Набор Костей: Решимость + Запугивание + Силы

Поставленные перед выбором устроить кратко-временную панику с помощью внезапных ураганной силы ветров или позволить Спящим наблюдать что-то, что может полностью уничтожить секретность оккультного мира, большинство Стражей склоняются к первому. Эта механика так же используется для чисто разрушительных целей, и этот потенциальный "гнев небес" склонил к изучению этой механики и некоторых членов Серебряной Лестницы.

Дарование Прилива Скорости (Силы OOOOO)

Маг позволяет другим серьезно ускорить свои движения, так же, как делает для себя с заклинанием Сил 4 "Прилив Скорости".

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана в ход

Цель, а не сам маг, может потратить пункт Маны на увеличение своей Скорости на один ход, в соответствии с правилами заклинания "Прилив Скорости". Если у цели нет Маны, она не может пользоваться преимуществами этого заклинания.

Механика Серебряной Лестницы: **Молния**

Набор Костей: Манипуляции + Атлетика + Силы

Маги Серебряной Лестницы используют эту механику для придания собратям по кабалу скорости для поимки или перехвата противников.

Дарование Левитации (Силы OOOOO)

Маг может даровать левитацию другим. Это идентично тому, что маг может колдовать для себя с "Левитацией", хотя цель и должна сохранять концентрацию на левитировании. Это заклинание может колдоваться только на добровольные цели. Для поднятия противящейся цели заклинатель должен использовать "Незримую Длань".

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Цель, не маг, должна концентрироваться для поддержания заклинания.

Механик Мистериума: **Диск Левитации**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Силы

Быстрое колдовство этой механики спасло жизни более чем одному товарищу волеборцев Мистериума. Маги Адамантиновой Стрелы используют свою версию этой механики (Смекалка + Оккультизм + Силы) для придания своим союзникам средств для отступления из враждебного столкновения или атаки противников с неожиданных ракурсов.

Полная Невидимость (Силы OOOOOO)

Маг может сделать себя невидимым, как в заклинании Сил 3 "Личная Невидимость", но ему больше не нужно сохранять концентрацию, чтобы оставаться незримым.

Практика: Сокрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Одного успеха достаточно для сокрытия мага от взоров, а избыточные успехи учитываются в сокрытии его от заклинаний, направленных на его поиск или обнаружение (сравниваются их Потенциалы). Хотя сейчас маг и может совершать резкие движения (в отличии от "Личной Невидимости") и использует свою Защиту от атак, которые могут его задеть (атакующий должен быть способен видеть сквозь заклинание с помощью собственного заклинания), он не может совершать использовать атаки Борьбы или Холодного Оружия или бегать или нырять в укрытие без того, чтобы раскрыть свое местоположение. Подобные движения могут быть увиденны по легкой размытости и преломлению света, позволяющим другим свободно выбирать мага целью (с -1 штрафной костью) в тот ход, в который он двигался, и до тех пор, пока он снова не будет действовать в следующий ход.

Механика Стражей Покрова: *Плащ Света*

Набор Костей: Смекалка + Скрытность + Силы

Стражи ценят эту механику как почти самую полезную из-за их полицейской профессии в мире Пробужденных.

Контроль Гравитации (Силы OOOOOO)

Маг перенаправляет силу гравитации, заставляя людей и предметы падать в иных направлениях, к примеру - в бок или вверх.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Простой успех воздействует на гравитацию в области с радиусом в один ярд. Дополнительные успехи распространяют энергию по большей площади.

Успехи	Радиус области
2 успеха	2 ярда

3 успеха	4 ярда
4 успеха	8 ярдов
5 успехов	16 ярдов

Персонажи, которые падают на объекты, получают урон как обычно. Смотрите "Падения" с. 179 Книги Правил Мира Тьмы.

Человек в радиусе, который отправляется "падать" вверх, перемещается с той же скоростью, как кто-либо падающий вниз, но как только он выходит за радиус площади, он снова становится целью обычной гравитации. Хотя импульс и может все еще толкать его вверх ход или два, естественное притяжение гравитации вернет их вниз - если только они не упадут на область измененной гравитации, которая опять пошлет их вверх. Он может колебаться между областью измененной гравитации и обычной гравитации до тех пор, пока не истечет длительность заклинания.

Механика Мистериума: **Нисходящие Ожидания**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Силы

С этой механикой маг Мистериума может достичь мест, обычно для него недостижимых, или случайно заставить полную противников комнату "падать" вверх или биться о потолок. Маги Адамантиновой Стрелы используют свою версию этой магии (Собранность + Оккультность + Силы) для достижения преимуществ в бою.

Сотворение Солнечного Света (Силы OOOOO)

Маг создает солнечный свет. Он не в буквальном смысле превращает ночь в день, но создает миниатюрное солнце, источник истинного солнечного света.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Успехи заклинания определяют область прямого солнечного света; всё за пределами этой области может быть освещено непрямыми солнечными лучами, но не затронута никаким иным образом.

Успехи	Радиус
2 успеха	2 ярда
3 успеха	4 ярда
4 успеха	8 ярдов
5 успехов	16 ярдов

Не нужно говорить, что это заклинание особенно смертоносно для вампиров. В пределах затронутого радиуса солнечный свет является "прямым" (три пункта смертельных повреждений в ход). За пределами непосредственного радиуса (удваивает радиус затрагиваемой области) солнечный свет считается "рассеянным" (один пункт смертельного урона в ход).

Механика Серебряной Лестницы: *Призыв Рассвета*

Набор Костей: Интеллект + Окультизм или Наука + Силы

Некоторые создания не могут быть изгнаны с помощью огня или меча, он отступают от очищающего света солнца, Волеборцы Серебряной Лестницы используют эту механику для призыва истинного солнечного света. Маги Свободного Совета так же известны использованием этой механики, для экспериментов ли, для защиты или просто ля предоставления света растущим растениями в Святынях, отдаленных от естественного света.

Землетрясение (Силы OOOOO)

С этим заклинанием маг может создать ограниченное землетресение, манипулируя соотношением силы и давлений под землей.

Практика: Уничтожение

Действие: Мгновенное

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Это заклинание причиняет урон конструкциям, таким как здания, в пределах своей области (пять ярдов радиуса на одном успехе) равный количеству успехов заклинания. Для живых существ бросается Ловкость + Атлетика минус успехи заклинания, для того чтобы устоять на ногах. В необычных случаях, попавший в область (особенно те, кто упали) могут получить ранение или два, почти всегда - оглушающие (по умолчанию Рассказчика). Нахождение в узком лестничном пролете, заполненном строительным мусором, может привести к большему урону, так же как и нахождение под падающей статуей, но подобные ситуации рассматриваются в каждом отдельном случае.

Успехи	Затронутая область
2 успеха	10 ярдов
3 успеха	20 ярдов
4 успеха	40 ярдов
5 успехов	80 ярдов

Механика Адамантиновой Стрелы: **Кулак Небес**

Набор Костей: Решимость + Атлетика + Силы

Сама земля может использоваться как оружие магом Адамантиновой Стрелы. С этой механикой даже земля, на которой стоят враги, не будет безопасной. Стражи Покрова иногда используют эту магию (Манипуляции + Атлетика + Силы), используя содрогания для сокрытия странных обстоятельств, или для разрушения места до того, как любопытные глаза заметят то, что им замечать не следует.

Электромагнитный Заряд (Силы OOOOO)

Маг создает ЭМИ, который разрушает энергетические и электронные устройства.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длущаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Одно успеха достаточно, чтобы разрушить любое электрическое устройство в пределах действия заклинания (уничтожая Структуру всех электронных компонентов). (Некоторые военные устройства, специально сделанные устойчивыми к ЭМИ, имунны).

Простой успех затрагивает площадь в один ярд радиусом.

Успехи	Затронутый радиус
2 успеха	2 ярда
3 успеха	4 ярда
4 успеха	8 ярдов
5 успехов	16 ярдов

Эффект - длящийся, хотя устройства и могут быть починены.

Механика Свободного Совета: *Короткое Замыкание*

Набор Костей: Решимость + Наука + Силы

Маги Свободного Совета понимают, что современные люди часто сильно зависят от технологий. Убери их, и любой расклад серьезно изменится. Многие люди паникуют, когда лишены своих удобств, но говоря уже о хаосе, который возникнуть на основе простого лишения этих устройств. Коммуникация выходят из строя, компьютеры уничтожаются и электронные записывающие устройства стираются начисто. Маги Мистериума так же используют эту механику, лишая других преимущества, основанного на технологиях, и перемешивая колоду в пользу Пробужденных.

Уничтожение Радиации (Силы OOOOO)

Маг уничтожает источник ядерной радиации в данной области.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длущаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Интенсивность радиоактивного источника может наложить штрафы на набор костей. Небольшое количество урана может не накладывать штрафы, в то время как стержень охлаждения действующей атомной станции может наложить штрафы -3.

Простой успех затрагивает радиацию в радиусе 1 ярд. Дополнительные успехи уничтожают радиацию в большей области.

Успехи	Затрагиваемый радиус
2 успеха	2 ярда
3 успеха	4 ярда
4 успеха	8 ярдов
5 успехов	16 ярдов

Эффект - длящийся.

Механика Свободного Совета: *Очистка*

Набор Костей: Решимость + Наука + Силы

Хотя обстоятельства, в которых использование этой механики полезно редки (и хорошо) и сильно отдалены, это - именно тот тип магии, который маги Свободного Совета будут рады иметь, если потребуется.

Полет (Силы OOOOO)

Маг получает способность полета, используя телекинетическую силу для отталкивания себя от поверхности земли и перемещения по воздуху. Это - более продвинутая версия Сил 4 "Левитация". Теперь маг обладает большей маневренностью и больше не нуждается в сохранении концентрации для противодействия притяжению гравитации.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Успехи позволяют магу летать и перемещаться в любом направлении максимальной скоростью, равной его Гносису +1 за каждый успех (он не может удваивать ее, как во время бега по поверхности). Для уклонения от препятствий делается рефлексный бросок Ловкости + Атлетики, и он использует свою Защиту против атак, способных его достичь.

Если он будет оглушен или вырублен ("Иные осложнения", сс. 167-168 Книги Правил Мира Тьмы) или потеряет сознание (возможно, из-за ран), он начнет снижаться, так как полет станет неконтролируемым. Он не падает, но медленно опускается вниз со Скоростью, равной его Размеру, и касается земли без повреждений. Если Длительность заклинания истекает до приземления, он падает так же, как и любой сброшенный с его текущей высоты (смотрите "Падение" с. 179 Книги Правил Мира Тьмы).

Это Заклинание мгновенно пробуждает Неверие у Спящих свидетелей, что незамедлительно разрушит магию.

Механика Мистериума: *Ведьминская Метла*

Набор Костей: Ловкость + Атлетика + Силы

Эта механика позволяет членам Мистериума избегать и преград, и случайных препятствий передвижения по земле. Разумеется, полет обладает своими собственными проблемами и рисками, но не мало магов их принимают. Колдуны Адамантиновой Стрелы используют ту же механику для наделения себя силой полета.

Усиление Гравитации (Силы OOOOO)

Это заклинание повышает притяжение гравитации так, будто Земля обладает большим размером.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Простой успех наделяет гравитацией Силой 1 и затрагивает площадь в пять квадратных ярдов. Дополнительные успехи распределяются между Силой гравитации и затрагиваемой областью.

Каждый пункт Силы вычитает три пункта Скорости из кого-либо и чего-либо внутри затронутой области. Попавшие под воздействие так же страдают от штрафа в -1 кость на броски прыжков за каждый пункт Силы. Дополнительно, если Сила гравитации превышает Силу человека, все его физические наборы костей получают -1 кость за каждый пункт разницы в Силе. Летающие создания (включая тех, кто использует заклинания Сил для полета или поднятых телекинетически) вынуждены каждый ход делать рефлекторный бросок Силы + Атлетики. Провал на любом броске выливается в притягивание их к земле со Скоростью, равной Силе гравитации.

Успехи	Определенный объем
2 успеха	10 кубических ярдов
3 успеха	20 кубических ярдов
4 успеха	40 кубических ярдов
5 успехов	80 кубических ярдов

Механика Стражей Покрова: **Замедление Жертвы**

Набор Костей: Решимость + Окультизм или Наука + Силы

Жертва под действием эффекта этой механики с трудом выполняет любые физические действия, поэтому она так ценится Стражами Покрова в их попытках сохранить секретность Тайн. Те, кто видел слишком много, не могут отступить или преодолеть даже самые несерьезные препятствия. Некоторые волеборцы Серебряной Лестницы используют собственную механику (Впечатление + Наука + Силы) для буквальной постановки упорных врагов и противников на колени.

Ослабление Гравитации (Силы OOOOO)

Это заклинание уменьшает притяжение гравитации так, буд-то Земля стала меньше.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Простой успех уменьшает гравитацию в объеме на пять кубических ярдов. Успехи распределяются между Потенциалом гравитации и затрагиваемым объемом.

Каждый пункт Потенциала добавляя единицу к Скорости кого-либо или чего-либо в пределах области действия. Эта внезапная легкость движений может быть внезапной для затрагиваемого человека. Если к Скорости добавляется больше пяти пунктов, для сохранения контроля над внезапным ускорением субъектов делается рефлекторный бросок Ловкости + Атлетики. Так же каждый пункт Потенциала этого заклинания удваивает основанную на успехах дистанцию прыжка человека. К примеру, под действием заклинания с Потенциалом 1 персонаж прыгнет на два фута вверх или на четыре - с места в сторону. Летающие создания (включая тех, которые используют заклинания Сил для полета или поднятых телекинетически) добавляют один пункт с своей Скорости полета, когда движутся строго вверх.

Успехи	Объем
2 успеха	10 ярдов кубических
3 успеха	20 ярдов кубических
4 успеха	40 ярдов кубических
5 успеха	80 ярдов кубических

Механика Мистериума: **Лунная Походка**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Силы

Идеальна для быстрого отступления целого кабала, эта механика Мистериума иногда бывает очень полезна в самых различных обстоятельствах. Маги Адамантиновой Стрелы так же используют эту механику, позволяющую нескольким волеборцам быстро приблизиться к врагам, с легкостью перемещаясь по сложной местности.

Радиация (Силы OOOOO)

Маг облучает определенную область, что приводит к тому, что та наполняется смертельной радиацией.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Успеха заклинания определяют радиус области. Что-либо за ее пределами не затрагивается.

Успехи	Затрагиваемый радиус
--------	----------------------

1 успех	1 ярд
2 успеха	2 ярда
3 успеха	4 ярда
4 успеха	8 ярдов
5 успеха	16 ярдов

Живые существа не могут проводить время в этой области без вреда от негативных эффектов заражения радиацией. За каждые 30 минут, которые человек подвергается воздействию, увеличьте Потенциал радиации на один. Как только он превысит Выносливость создания или человека, тот начинает страдать от симптомов заражения.

1 пункт: Слабость. Жертва страдает от -1 штрафной кости на Физические наборы костей.

2 пункта. Тошнота. Если жертва перемещается более чем на половину своей Скорости за ход, для избежания рвоты в этот ход должен делаться рефлекторный бросок Выносливости + Собранныости. Во время рвоты жертва не может предпринимать никаких иных действий, хотя и все еще использует свою Защиту.

3 пункта. Кровотечение из отверстий. Жертва получает один пункт оглушающего вреда. Этот вред не лечится до тех пор, пока подвергается излучению. Помимо того, долговременные проблемы со здоровьем, такие как рак, могут развиваться в последующие годы.

4 пункта. Кожные ожоги. Жертва получает один пункт оглушающего вреда в этот ход и за каждые 10 минут облучения. Этот урон не излечивается до тех пор, пока жертва облучается.

5 пунктов. Обморок. Жертвой, раз в количестве минут равное количеству урона от радиации у жертвы, для избежания потери сознания бросается рефлекторный бросок Выносливости + Решимости. Любой новый урон, получаемый из-за облучения в бессознательном состоянии, добавляется к этому времени. После пробуждения жертвы бросок должен совершаться каждый ход, если та все-еще облучается.

Дальнейшее облучение продолжает причинять урон до тех пор, пока жертва не умирает от смертельных ранений.

Механика Адамантиновой Стерлы: **Врата в Бездну**

Набор Костей: Выносливость + Оккультизм или Наука + Силы

Даже самый суровый волеборец Стрелы признает использование этой механики жестоким и необычным, но прагматичные члены ордена признают возникающую необходимость подобных тактик. Маги Свободного Совета так же иногда используют эту магию в своих экспериментах.

Овладение Скоростью (Силы OOOOO)

Маг может полностью контролировать скорость объекта и даже живого существа, заставляя субъект ускоряться или замедляться за пределами личного контроля. Маг даже может останавливать в воздухе пули.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное и состязательно; цель рефлекторно бросает Собранность + Гносис

Длительность: Длущаяся (против снарядов) или мимолетная (против созданий и объектов)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Хотя это колдовство - мгновенное действие, маг может использовать это заклинание в любой позиции на шкале Инициативы, даже до того, как смог бы действовать обычно, хотя подобные действия и будут считаться его действиями на этот ход.

Это заклинание действует так же, как и "Контроль Скорости", за тем исключением, что маг теперь может колдовать его на живые существа или даже части объектов (такие как ось грузовика, но не обязательно весь остальной грузовик, что обязательно заставит грузовик сложиться пополам, если только водитель не очень, очень хорош). Когда это заклинание колдуется на живое существо, его показатель Скорости удваивается или уменьшается вдвое за каждый успех, что усложняет контроль, и требует каждый ход движения делать рефлексорный бросок Ловкости + Атлетики, или субъект будет сбит с ног (с. 168 Книги Правил Мира Тьмы). Скорость создания изменяется на период Длительности заклинания (по умолчанию - один ход).

В случае снарядов одного успеха достаточно, чтобы полностью остановить снаряды на полпути от их цели назначения (или так близко к цели, как того пожелает маг). Дополнительные успехи могут остановить их все ближе и ближе к источнику, и выдающийся успех может остановить пулю в барабане пистолета. К примеру, с двумя успехами, пеля останавливается сразу, как только проходит четверть пути от барабана к намеченной цели (один успех останавливает пулю, второй - вдвое уменьшает дистанцию).

Маг может влиять на несколько снарядов, добавляя дополнительные факторы Цели. Учтите, что в случае остановки нескольких пуль, выпущенных из одного ствола (к примеру - остановка автоматической очереди), следует использовать следующую специальную таблицу факторов Цели:

Режим автоматического огня	Штрафные кости
Короткая очередь	-2
Средняя очередь	-4
Длинная очередь	-6

Механика Серебряной Лестницы: **Контроль Движения**

Набор Костей: Решимость + Атлетика + Силы

Маг Серебряной Лестницы может быть уверен, что никто из вызванных им не опоздает к назначенному часу. Хотя эта механика и не делает мага Серебряной Лестницы пуленепробиваемым, она позволяет ему таким выглядеть.

Life

Сфера: Болезни, эволюция, исцеление, метаморфоз, жизненная сила

Жизнь - это Арканум живительного движения, той неуловимой искры, которая отделяет биологическую материю от базовых материалов. Он вбирает в себя все, от вирусов и бактерий до самых сложных растений и животных. С силой Жизни маг может насыщать или исцелять болезни, залечивать тяжелые раны и даже из ничего создавать формы жизни. Он может повысить свои физические возможности далеко за пределы, встречаемые в природе, или изменить свою внешность (начиная поверхностными чертами, и кончая такими стабильными характеристиками, как рост, вес, телосложение, возраст и даже пол) по свою желанию. Жизненные процессы могут быть остановлены, ускорены, обращены и изменены иными способами.

Маги, стремящиеся овладеть Арканумом Жизни, очень часто делятся на два типа людей. Есть те, кто принимает многообразное совершенство живого мира, кто так очарован, что просто вынужден преследовать его тайны и тем самым все крепче с ним срастаться. Этот тип магов склонен нырять с головой и в лучшее, и в худшее, что есть в жизни, с пылом, сравнимым лишь с тем, который встречается у ищущих тайны Сил. Другой тип магов движим контролем и наведением порядка в великой случайности живого мира. Неудовлетворенные существующими узорами, которые они просто не способны разглядеть, этот тип волеборцев желает уподобиться богам, и таким образом никогда впредь не становится целью непредсказуемых обстоятельств болезней и болей.

Правящее Царство: Превобитные Пустоши

Явная/скрытая пара Жизни/Духа является правящей Арканой Первобытных Пустошей, широкого, первозданного рая из лесов, гор, рек и полей, где правит бал Природа. Жизнь - материальное выражение этой пары, чистая сила органических процессов.

Виды Живого

Маг с разной степенью владения Арканумом может влиять на разные типы форм жизни. Определения следующие:

Базовые формы Жизни: Насекомые, растения, плесень, бактерии и другие микробы

Средние формы Жизни: Неразумные млекопитающие, рептилии, птицы, рыбы

Сложные формы Жизни: Разумные животные (люди, оборотни)

Изменение Узора

Маг своими заклинаниями может изменять Узоры живых существ, но не может делать это с бесконечной Длительностью (живые существа не могут находиться под влиянием бесконечно).

Заклинания, которые вызывают естественные изменения - вещи, которые могут случиться и без магии - обладают длящимися эффектами даже после истечения Длительность заклинания. Неестественные изменения, тем не менее, исчезают, как только кончается заклинание. Человек, превращенный в свинью, снова становится человеком, когда оканчивается Длительность заклинания.

Арканум Жизни и Немертвые

Арканум Жизни обычно не влияет на мертвых (вампиров, зомби, ревенантов, призраков). Для вплетения заклинаний в их Узоры требуется Арканум Смерти.

О Новопосвященный Жизни

Я вижу триллионы невидимых жизней, что поступают внутрь и выходят с каждым твоим вдохом, сокрытый в воздухе незримый гобелен живого. Нет яда, который подорвет мое здоровье. Болезни знаю я по виду и вред от их единства, и истинный лик каждой птицы, зверя и растущего растения. И магии самой я даже вижу жизнь, свидетель я ее существования приливов и потоков - ее рождения, подъема, спуска и кончины.

Анализ Жизни (Жизнь О)

Маг понимает вид, возраст и пол ближайших живых растений или животных, даже людей.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Определение конкретного типа вида требует рефлекторного броска Интеллекта + Обращения с животными. Если цель - растение, вместо этого кидается Наука, Выживание или Медицина. Маг может даже определить чистокровность животного, возможно для определения правдивости утверждений хозяина о чистокровности. Нечеловеческое, сверхъестественное существо может быть опознано, если маг видел подобное до этого. Если нет, вид остается неизвестным (этот факт сам по себе обязательно вызывает у мага любопытство).

Механика Серебряной Лестницы: **Классификация Видов**

Набор Костей: Интеллект + Выживание (растение) или Обращение с животными (животные) или Медицина (люди) + Жизнь

Во всем есть иерархия, и изобилие живого - не исключение. Маги Лестницы используют эту механику для классификации и категоризации окружающих их живых существ.

Очищение Тела (Жизнь О)

Маг может очистить себя от наркотиков, токсинов или ядов.

Практика: Принуждение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи на броске колдовства добавляются как бонусный кости к броскам для преодоления эффектов наркотиков, или позволяют магу игнорировать равное им количество пунктов урона от ядов. Смотрите "Наркотики" сс. 176-177, и "Яды и Токсины" сс. 180-181 Книги Правил Мира Тьмы.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Очищение от Лишнего**

Набор Костей: Выносливость + Медицина + Жизнь

Хотя в современно мире это случается и не так часто, когда-то сражи и войны часто должны были принимать в расчет и яды. Маги Адамантиновой Стрелы используют эту механику для очищения от нежелательных эффектов в их телах. Конечно же это заклинание эффективно и на, скажем, алкоголь так же, как и на стрихнин, поэтому маги все орденов время от времени находят ей то или иное применение.

Транс Целителя (Жизнь О)

Маг может определить состояние здоровья живого существа и обнаружить и определить любые заболевания.

Практика: Познание

Действие: Длительное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Скрытый или редкие заболевания или состояния могут накладывать штрафы на бросок костей (редкий геморрагический вирус Эбола может и -3). Время на бросок - один ход, и искомое число зависит от состояния субъекта. Только один успех требуется для осмотра абсолютно здорового человека, но маленькая раковая опухоль может потребовать пяти или больше успехов. Рассказчик должен делать бросок так, чтобы игрок не знал, упускает ли его персонаж из виду признаки болезней.

Механика Стражей Покрова: **Выкорчевывание Болезней**

Набор Костей: Интеллект + Медицина + Жизнь

Стражи в процессе своей работы иногда сталкиваются со странными болезнями или бывает вынуждены быстро осматривать раны, вызванные бесконечным множеством враждебных существ. Маги Адамантиновой Стрелы используют эту механику в похожих целях, оценивая повреждения, полученные во время защиты своих подопечных.

Пульс Живого Мира (Жизнь О)

Маг получает Взор Мага (смотрите "Взор Мага"). Он способен определять присутствие мистической жизненной активности в области, по факту читая резонанс как проявление реальных живых энергий.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Смотрите "Резонанс" для правил изучения магии с помощью этого заклинания.

Механика Свободного Совета: **Органическое Восприятие**

Набор Костей: Смекалка + Медицина или Наука + Жизнь

Маги Свободного Совета используют эту механику для изучения живой вселенной, раскрытия элегантных движений Гобелена как единого организма. Маги Мистериума часто достигают эту магию в тех же целях, но с иным подходом (Интеллект + Медицина или Наука + Жизнь).

Ощущения Живого (Жизнь О)

Для мага часто бывает полезным ощущать близость живых существ. Иногда ему нужно найти потенциальный источник еды. В ином случае он может интересоваться близостью потенциальных союзников или врагов. Это заклинание позволяет магу выйти за пределы своих чувств с помощью магии для того, чтобы прикоснуться к скрытым завихрениям, что жизнь оставляет на Гоблеене, и таким образом определить близость других живых существ, от самых незначительных микроорганизмов до самой сложной флоры и фауны.

Ман обычно уточняет конкретный вид жизни, который ищет ("белохвостый олень, лосось и люди", к примеру, или "все насекомые"), что зачастую куда быстрее, чем выбрасывать из поиска конкретный вид. Без какого-либо фильтра в своем поиске маг рискует получить бесполезный и ошеломляющий ответ. Маг может быть ошеломлен даже простым количеством живых существ, которых можно найти практически везде на, в, под и над поверхностью земли, от морских глубин до самых высей атмосферы.

Заклинание позволяет магу получить хорошее восприятие о наличии взаимосвязей этих узоров жизни с ним самим. Добавив к заклинанию компонент Пространства 1, он может получить точное местоположение обнаруженных форм жизни.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг может обнаружить жизнь в пределах чувственного восприятия. Помимо того, пока заклинание активно, оно создает "зону безопасности" вокруг мага, попасть в которую без ведома мага не может ни одно живое существо. К примеру, если убийца попытается подкрасться к нему сзади, он узнает об этом сразу же, как только убийца войдет в зону действия заклинания.

Текст заголовка	Текст заголовка
Текст ячейки	Текст ячейки
Текст ячейки	Текст ячейки
Текст ячейки	Текст ячейки
Текст ячейки	Текст ячейки
Текст ячейки	Текст ячейки
Успехи	Радиус зоны безопасности
1 успех	1 ярд
2 успеха	2 ярда
3 успеха	4 ярда
4 успеха	8 ярдов
5 успехов	16 ярдов

Успехи так же используются для преодоления любого сверхъестественного скртия, которым может обладать живое существо (например, человек под действием заклинания Смерти 3 "Подавление Собственной Жизни").

Механика Мистериума: **Слышать Эхо Души**

Набор Костей: Смекалка + Обращение с животными + Жизнь

У магов Мистериума часто бывают причины для осторожности. Никто не может точно знать, что новооткрытые руины содержат споры какого-то древнего моха или иные опасные формы жизни.

ОО Новичок Жизни

Касаюсь нитей собственной я жизни, тем унимая собственные боли и убирая нездоровье. Ту магию несу я и на простейшие живые организмы, оттачивая навыки свои для их использования на сложнейших существах. Несу броню я, из моих же свитую из плоти и костей. И я давлею над простейшими из всех живых существ, удерживая власть над их инстинктами и изменяя их согласно своей воле.

Контроль Тела (Жизнь ОО)

Маг получает идеальный осознанный контроль над функциями своего тела, от дыхания и рефлексов до метаболизма и кровообращения.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи предоставляют различные преимущества в каждой из следующих четырех категорий. Они не распределяются среди этих категорий, но применяются к каждой. К примеру, один успех позволит магу замедлить свое дыхание, даст ему + 1 к Инициативе, удвоит время, которое он может провести без вреда от истощения и переутомления, замедлит его сердца и удвоит скорость исцеления

оглушающих повреждений.

Дыхание - каждый успех позволяет магу замедлить свое дыхание так, что ему будет требоваться лишь половина обычной нормы кислорода, без последствий для его физической активности.

Рефлексы - Каждый успех добавляет один к Инициативе мага.

Метаболизм - Маг по факту регулирует свой метаболизм и использование телом энергии так, что еды ему требуется меньше обычного. Каждый успех позволяет ему удвоить время, которое он может провести без необходимости проверки истощения и переутомления.

Сердцебиение - Один успех позволяет магу замедлить свое сердце и кровообращение так, что яд в его крови будет действовать медленнее (удвоить промежуток времени между получением вреда от яда или токсина). Маг может вместо этого остановить собственное сердце на одну минуту за каждый успех, но в это время не сможет выполнять никаких физических действий (даже движения).

Так же, за каждый успех он может уменьшить вдвое (с округлением вниз) время исцелению любых оглушающих повреждений, так как он останавливает кровоподтеки и контролирует внутреннее кровотечение. К примеру, один успех позволяет ему исцелять одно оглушающее повреждение за семь минут; два успеха уменьшают это время до 3 минут; четыре успеха - до 30 секунд; и пять успехов - до 15 секунд (иначе говоря, одно ранение каждые пять ходов).

Механика Адамантиновой Стрелы: **Телесный Разум**

Набор Костей: Смекалка + Атлетика + Жизнь

Маги Адамантиновой Стрелы относятся к своим телам как к храмам, и эта механика предоставляет их очищенную святыню.

Контроль Простейших форм Жизни (Жизнь ОО)

Маг манипулирует простейшими формами жизни посредством манипуляций их инстинктивными реакциями. Он может заставить простейшую форму жизни действовать любым естественным для нее образом, даже без оглядки на обстоятельства, при которых подобное поведение обычно и происходит. Пчела может показывать другим пчелам в улье, что нашла пыльцу там, где ее на самом деле нет, или паук может выделять яд из своих жвал в отсутствии жертвы.

Маг по своему желанию может задействовать любую реакцию простейшей формы жизни, так же как и вызвать любую физиологически обусловленную реакцию (к примеру - инстинкт волчицы защищать свое потомство), для принуждения к тому или иному инстинктивному поведению посредством осторожных манипуляций химией мозга и желез.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Выносливость

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг может влиять или на одну цель, или на все цели в определенной области.

Успехи	Цели
1 успех	Одна (или 1 ярд радиусом)
2 успеха	Две (или 2 ярд радиусом)
3 успеха	Четыре (или 4 ярд радиусом)
4 успеха	Восемь (или 8 ярд радиусом)
5 успехов	16 (или 16 ярд радиусом)

Создания могут быть различными типами паразитов. В случае роя насекомых, он обычно атакует любого человека или человек внутри своей области. Урон, причиняемый роем, зависит от его плотности. Все вышеназванные размеры причиняют один пункт оглушающих повреждений любому, кто находится внутри их области. Скапливаясь, рой может причинять и больше повреждений. Используйте вышеприведенную таблицу успехов, добавляйте одну кость за уменьшение на каждую ступень таблицы. К примеру, 16-ярдовый рой (5 успехов), сжимающийся до двух-ярдового (2 успеха), причиняет четыре кости оглушающих повреждений. Броня будет эффективна, только если покрывает все тело полностью, и даже в таком случае будет предоставлять лишь половину своего показателя (округленную вниз).

Помимо того, цели считаются отвлекающимися на жужжащий рой, получая -2 кости штрафа на броски концентрации и восприятия, когда находятся внутри роя, даже если и не подвергаются его нападениям.

Рой насекомых не может быть атакован кулаками, палками, мечами или пистолетами. Только действующие по площади атаки, к примеру - факелом, действуют на них. Каждый пункт урона, причиненный пламенем или другим применяемым способом, уменьшает размер роя. Как только он понижается до нуля, все насекомые считаются умершими, или расползающимися в стороны.

Механика Серебряной Лестницы: **Царь Зверей**

Набор Костей: Манипуляции + Обращение с животными + Жизнь против Выносливости

Хотя это возможно и не тот тип контроля, который можно получить с помощью Арканума Разума, маги Серебряной Лестницы считают его достаточно эффективным. С его помощью на врага обрушиваются орды шершней.

Исцеление Флоры и Фауны (Жизнь ОО)

Маг может исцелять раны животных и растений.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Как и "Самоизлечение", но маг может колдовать это заклинание на нечеловеческие формы жизни. На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 3 он сможет колдовать это заклинание на расстоянии взора.

Механика Свободного Совета: **Клеточная Регенерация**

Набор Костей: Интеллект + Медицина + Жизнь

С качественными лекарствами и экспериментальными лечебными техниками маги Свободного Совета умудрились исцелять повреждения практически любого отличного от человека существа. Чаще всего она используется на домашних животных, но при необходимости может применяться к вообще любому животному и растению. Стражи Покровы так же могут использовать магию для удаления свидетельств неестественного вреда флоре и фауне.

Органическая Стойкость (Жизнь ОО)

Маг может напитать магией свой живой Узор, и стать куда более стойким к большинству атак. Хотя эта магия и не защищает против любых чисто физических форм вреда, или атак, направленных на дух мага, она противостоит (по крайней мере частично) чему угодно, от заточенного оружия до синяков и огня или других форм энергии.

Эта защита при скрытном колдовстве обычно выливается в повышение крепкости тканей, что может быть обнаружено на врачебном обследовании, разумеется, если врач уже обследовал мага до начала действия заклинания и может заметить разницу.

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана (опционально)

Маг получает один пункт брони за каждую точку, которая у него есть в Аркануме Жизни. Потратив одну Ману он может увеличить Длительность до одного дня. Большинство магов колдуют подобные защитные заклинания в начале дня как часть своих утренних ритуалов. Успехи используются в боевых попытках развеять защиту.

Учтите, что эта магическая броне не применяет против попыток оппонента осуществить захват против мага (Арканумы Судьба, Разум, Пространство и Время предоставляют защитные заклинания, позволяющие это) Так же это заклинание не учитывает при попытках осуществившего захват оппонента пересилить мага. Тем не менее, оно учитывается против попыток причинить ему вред (вычитайте пункты брони из любого броска на пересиливание, направленного на причинение вреда магу или атаку его с помощью оружия).

Механика Стражей Покрова: **Стальные Кости**

Набор Костей: Выносливость + Атлетика + Жизнь

Попадая в потенциально опасную ситуацию, Стражи, подкованные в Аркануме Жизни часто используют эту механику, укрепляя плоть и кости до неестественной крепости. Некоторые маги Мистериумы используют отличную версию этой механики (Решимость + Атлетика + Жизнь), тренированным разумом усиливая тело.

Очищение Тел (Жизнь 00)

Маг очищает других от наркотиков, токсинов или ядов.

Практика: Принуждение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длящаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Как и в заклинании Жизни 1 "Очищение Тела", за тем исключением, что эта версия может колдоваться на других. На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 3 он может колдовать это заклинание в радиусе чувств.

Механика Мистериума: **Антивенин**

Набор Костей: Интеллект + Медицина + Жизнь

Даже вдали от цивилизации, без припасов и возможности позвать на помощь, маг Мистериума с этой механикой может спасти жизнь компаньона от яда любого создания, земного или потустороннего. Некоторые волеборцы Свободного Совета используют более импровизационную механику (Смекалка + Медицина + Жизнь) для достижения тех же целей.

Самоисцеление (Жизнь 00)

Маг может исцелять собственные раны и повреждения.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Длящаяся

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Каждый успех исцеляет один пункт оглушающего или летального урона (самой правое ранение на шкале Здоровья исцеляется в первую очередь). Это заклинание может колдоваться скрытно, но Спящие, наблюдающие его, нуждаются в объяснении чудесных эффектов, иначе заклинание будет считаться Невероятным; использования медицинского оборудования может быть достаточно для убеждения.

С Жизнью 3 маг сможет исцелять смертельные раны, но аспект заклинания в этом случае будет вульгарным.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Врачевание Боевых Ран**

Набор Костей: Ловкость + Медицина + Жизнь

Нет война, прошедшего по жизни без единой царапины. Маги Адамантиновой Стрелы используют эту механику для исцеления плоти и костей там, где не справляются умения или удача поворачивается спиной. Эти волеборцы осторожны, даже когда стискиваю от боли зубы, поэтому даже самый пристальный осмотр (и заклинания) определяют самые серьезные ранения (для непросветленного взора, разумеется) кажутся обычными ушибами и порезами. Стражи Покрова, практикующие подобные искусства, часто предпочитают более спокойную обстановку для своей целительной магии (Интеллект + Медицина + Жизнь), чем те яростные условия, в которых часто оказывают маги Стрелы.

Самолечение (Жизнь ОО)

Маг может исцелять себя от болезни и заразы.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Редкость и вирулентность заболевания определяет искомое число успехов. Обычная простуда может потребовать трех успехов, в то время как вирус Эбола - 10 и больше. Учтите, что это заклинание не дает никаких подсказок для составления обычного антидота или лекарства для болезни.

Механика Мистериума: **Кровь Агнца**

Набор Костей: Выносливость + Медицина + Жизнь

Припарками и странными эликсирами маги Мистериума изгоняют из своего тела болезни и заразу, восстанавливают здоровье и избавляются от разрушительных эффектов даже самых страшных болезней.

Изменение Базовых Свойств (Жизнь ОО)

Маг получает наделяет одно простейшее свойствами другого простейшего.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Выносливость.

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Одно свойство может быть передано за каждый успех. Это может быть использовано для создания земляного червя с хитиновым панцирем или стрекозы с фотосинтезирующей кожей.

На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 3 он сможет колдовать это заклинание в радиусе своих чувств.

Механика Свободного Совета: **Изменение ДНК**

Набор Костей: Интеллект + Обращение с Животными или Выживание + Жизнь против Выносливости

Маги Свободного Совета используют эту механику для созданию эффектов, ошеломительных даже для самых опытных и образованных генетиков. Многие из таких изменений гарантированно вызывают у Спящих наблюдателей Неверие, но аккуратный и нестандартный волеборец может проводить поистине чудесные превращения. Маги Мистериума используют подобную механику для создания подобных эффектов изменения простейших форм

Превращение Простейшего (Жизнь ОО)

Маг может превратить одну простейшую форму жизни (такую как насекомое, мох или растение) в другую простейшую форму жизни. (Учтите, что разумные существа любого вида не считаются простейшими формами жизни). Преобразую энергию жизни растения, к примеру - растущего цветка или несрезанной кукурузы, маг может превратить подобный организм в совершенно иную форму жизни, к примеру - в рой насекомых. Помимо того маг может превратить один вид насекомых (или другого простейшего беспозвоночного) в другой (к примеру, таракана в осу или земляного червя в многоножку).

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Выносливость

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 3 он сможет колдовать это заклинание в чувственном радиусе.

Маг может влиять на цели размером 20 или меньше. Если цель больше, на заклинательный бросок накладываются штрафы (смотрите "Размер"). Он может превращать объекты в создания с типичным для них Размером. Гигантский дуб (Размер 10) может быть превращен в маленькое дерево бонсай (Размер 1), но не в дерево бонсай с Размером 10. Превращение маленьких форм жизни (бонсай) в большие формы жизни (дуб) накладывает штрафы:

Увеличение размера	Штрафные кости
+3	-1
+6	-2
+9	-3
+12	-4
+15	-5

Если заклинатель хочет превратить живой организм (такой, как дерево) в рой насекомых, размер роя будет зависеть от Размера превращаемого живого организма.

Размер превращаемого организма	Размер роя насекомых
1-3	1 кубический ярд
4-6	2 кубических ярда

7-10	4 кубических ярда
11-15	8 кубических ярдов
16-20*	16 кубических ярдов

- Удваивайте объем роя за каждые дополнительные пять пунктов Размера.

Для направления роя маг может колдовать заклинание "Контроль Базовых Форм Жизни".

Механика Серебряной Лестницы: **Кризалис**

Набор Костей: Интеллект + Обращение с Животными или Выживание + Жизнь против Выносливости

Маги Лестницы вооруженные этой механикой могут подчинить своей воле простейшие организмы, превратить листья травы в шершней или мух в скорпионов для нападения или даже убийство врага. Маги Адамантиновой Стрелы используют собственную механику (Решимость + Обращение с Животными или Выживание + Жизнь) для сотворения подобного живого оружия.

Видения Живого Мира (Жизнь ОО)

Как и в заклинании Жизни 1 "Пуль Живого Мира", за исключением того, что маг может колдовать эту магию на другого мага, или даже на иное сверхъестественное существо, такое как оборотень или призрак. если это заклинание колдуется на Спящего, оно немедленно пробуждает Неверие, даже если его Длительность меньше одной сцены.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Если цель не желает этого, оно может сопротивляться рефлекторным состязательным броском Решимости + Гносиса.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Обнаружение Посторонних**

Набор Костей: Интеллект + Обращение с Животными или Выживание + Жизнь

Эта магия позволяет волеборцу Стрелы даровать другому простейшее восприятие Арканума Жизни. Некоторые колдуют эту механику для усиления способностей союзников, в то время как другие известны использованием ее для дезориентации противников с помощью ощущений, которые не получается контролировать или осознать. Некоторые маги Мистериума используют отличный вариант этой механики (Манипуляции + Обращение с Животными или Выживание + Жизнь) для дарования другим подобных ощущений.

ООО Послушник Жизни

И тварей высших я подчиняю своему приказу. Кидаю я шипы в обидчиков и у союзников я исцеляю боли. Меняю собственную форму и формы у простейших тварей. Могу скрыть свой истинный я

лик от остальных или приспособиться к любому окружению, сильнее стать, быстрее, здоровее.

Изгнание Чумы (Жизнь ООО)

Маг может исцелять болезни и заразы у других.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Как в заклинании Жизни 2 "Самолечение". На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 4 он сможет колдовать это заклинание в чувственном радиусе.

Механика Мистериума: **Восстановление Печати на Гробнице**

Набор Костей: Смекалка + Медицина + Жизнь

Болезни и заразы - просто одни из угроз, встречающихся магам Мистериума и их сотоварищам в процессе работы на раскрытии древних секретов. С этой механикой болезни могут быть изгнаны из тел друзей и даже случайных пострадавших. Маги Свободного Совета также находят применение этой магии (Интеллект + Медицина + Жизнь) посредством применения передовых медицинских техник и инновационных методик.

Контроль Средних Форм Жизни (Жизнь ООО)

Животные - существа инстинкта. Хотя некоторые из самых разумных зверей могут использовать разум для решения проблем, большинство же ограничено реакциями, определенными биологически запрограммированными протоколами. Когда голодны, они ищут еду. Когда испуганы, они убегают. Когда загнаны в угол, они сражаются. По факту, эти реакции так глубоко встроены и предсказуемы, что маг, разбирающийся в Аркануме Жизни может вызывать эти реакции для принуждения данного животного к любым действиям по желанию мага, в пределах нормального для этого животного поведения. Из-за того, что биологически *возможно* принудить 600-фунтового африканского льва к послушанию, маг может, если захочет, активировать подобную реакцию у этого животного. Точно так же, из-за того, что у Йоркширского терьера есть потенциал к безудержной агрессивной атаке, маг может заставить собаку атаковать со всей яростью (хотя скорее всего и безуспешно) взрослого человека или взрослого дикого Добермана, защищающего свою территорию от мелких и слабых созданий.

Это - не ментальный приказ, а тонкая манипуляция инстинктивными реакциями животного на ситуации (регулирующимися химическими процессами мозга и железистой системой животного). Все это означает, что собака не может, к примеру, потянуть за отошедший край клейкой ленты, запечатывающей коробку, для того, чтобы аккуратно эту коробку открыть, так как подобная реакция требует тренировки и не является функцией естественной поведенческой модели собаки. Более того, это заклинание не создание ни каких телепатических связей с животным; маг решает, что он хочет от животного. Если действия укладывается в рамки нормального поведения и реакций животного, в нем можно вызвать желаемый эффект. Умный маг *может* использовать это заклинание для воздействия на эмоциональное состояние животного образом, практически граничащим с телепатией, к примеру -

задействовать у собаки инстинкт стайной иерархии для того, чтобы та относилась к нему не только как к члену стаи, но и как к ее вожаку.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Решимость

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Одного успеха достаточно: чтобы вызвать у животного желаемую нормальную инстинктивную реакцию. Тем не менее, если животное твердо настроено против подобных действий (таких как убежание от зашедшего на его территорию мага или атака очевидно сильнейшего противника), к состязательному броску может быть добавлена +1 или больше костей.

Механика Серебряной Лестницы: **Голос Даниила**

Набор Костей: Впечатление + Обращение с Животными + Жизнь против Решимости

Хотя некоторые могут и не замечать полезности управления простейшими животными, маги Серебряной Лестницы с помощью этой механики находят это силе прекрасное применение. Хотя животные и могут принуждать к действиям только в рамках их естественных реакций, находчивый волеборец сможет заставить практически любое существо сделать практически любое действие. Стражи Покрова используют свою версию этой механики (Манипуляции + Обращение с Животными + Жизнь), когда заставляют животных исполнять их приказы.

Деградация Вида (Жизнь ООО)

Маг может понизить один из своих Физических Атрибутов или его же у простейшей или средней формы жизни. Маг может захотеть выглядеть дряхлым или слабым.

Практика: Обветшание

Действие: Мгновенное; вычитайте Выносливость цели

Длительность: Продленная (1 сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана (если колдуется на другого)

Маг может понижать на одну точку за каждый успех, вплоть до максимума, равно его точкам в Жизни. Если колдуется на простейшую или среднюю форму жизни, он должен потратить одну Ману и Выносливость цели будет вычитаться из заклинательного набора костей (сопротивление - рефлекторно).

Механика Стражей Покрова: **Немощь**

Набор Костей: Выносливость + Атлетика + Жизнь - Выносливость

Люди, который чувствуют себя прекрасно, оскорбляя крепкого и храброго мужчину, могут внезапно ощутить изменение в ощущениях, если столкнутся с хрупким и слабым. Так же, иногда полезно быть недооцененным, или ослабить зверя так, что бы тот не смог причинить вреда. Маги Адамантиновой Стрелы используют иной вариант механики (Решимость + Атлетика + Жизнь) для ослабления сторожевых животных и им подобных.

Целительное Сердце (Жизнь ООО)

Маг может исцелять раны других людей.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Длящаяся

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Каждый успех исцелять одну оглушающую или летальную рану (первым исцеляется самая правая рана на шкале Здоровья). На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 4 он сможет колдовать это заклинание в чувственном радиусе. С Жизнью 4 могут исцеляться смертельные раны, но магу придется касаться цели (он сможет исцелять смертельные раны в чувственном радиусе с Жизнью 5).

Механика Мистериума: **Утешение Плоти**

Набор Костей: Собранность + Медицина + Жизнь

Посредством ли настоек, припарок или иными методами, члены Мистериума используют эту механику для исцеления ран, восстановления разорванной плоти и раздробленных костей. Стражи Покрова используют вариант этой механики (Решимость + Медицина + Жизнь) для удаления проявлений повреждения от паранормальных феноменов.

Совершенствование Формы (Жизнь ООО)

Маг может поднять один из своих Физических Атрибутов, или его же, но у средней формы жизни.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное; вычитайте Выносливость цели

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Один Физический Атрибут может быть поднят на одну точку за каждый успех, вплоть до максимума, равного количеству у заклинателя точек в Аркануме Жизни. К примеру, если у мага Сила 3 и Жизнь 3, и он получает три успеха на этом заклинании для поднятия своей Силы, его показатель Силы поднимается на 6 точку вплоть до окончания действия заклинания. Если выбрасываются четыре успеха, он все равно может поднять свою Силы лишь на три точки, так как обладает только Жизнью 3.

Естественно, это заклинание изменяет и все взаимосвязанные показатели (такие как Скорость, Здоровье и Инициатива).

Учтите, что то же заклинание, наколдованное для поднятия другого Физического Атрибута, не будет работать вместе с первым заклинанием - действовать будет только заклинание с наибольшим Потенциалом. К примеру, если маг повышает свою Силу на две точки и затем колдует заклинание, повышающее его Ловкость на одну точку, действовать будет только первое заклинание, так как оно обладает большим Потенциалом. (С Жизнью 4 он сможет распределять успехи между разными Физическими Атрибутами; смотрите "Идеальное Совершенствование")

Когда колдуется на простейшую или среднюю форму жизни (используя те же правила, что и при колдовстве на себя), маг должен касаться цели. С жизнью 4 он сможет колдовать это заклинание в чувственном радиусе. Если цель сопротивляется заклинанию, вычитайте ее Выносливость из заклинательного броска.

Механика Свободного Совета: **Актуализация Потенциала**

Набор Костей: Решимость + Атлетика + Жизнь - Выносливость

Маги Свободного Совета используют эту механику для приобретения улучшенных физических способностей. Уникальная сила, быстрые рефлексy, улучшенная крепкость; все это может быть сделано волеборцем с достаточными навыками в Аркануме Жизни. Эта магия так же может быть использована на простейшие формы жизни, наделяя их просто удивительными способностями по сравнению с практически любым не человеческим существом. Учитывая широкие возможности и удивительную полезность, эта механика практикуется во всех орденах.

Органический Щит (Жизнь 000)

Как и в заклинании Жизни 2 "Органическая Стойкость", но теперь маг может колдовать эту магию на других.

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Механика Свободного Совета: **Мышечный Тонус**

Набор Костей: Интеллект + Медицина + Жизнь

Выполняя скрытные модификации химии и физиологии организма, волеборец Совета может укрепить тело драгоценного компаньона, временного союзника и даже случайного постороннего. Маги Серебряной Лестницы известны использованием похожей магии (Впечатление + Медицина + Жизнь) для укрепления своих воинов во времена опасности.

Изменение Средних Свойств (Жизнь ООО)

Маг может придать средней форме жизни черты другой средней или простейшей формы жизни. Акула может получить конечности крокодила и способность дышать воздухом, к примеру, или паукообразная обезьяна может получить жалящий хвост скорпиона вместе с текущим в нем ядом.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Выносливость

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Одно свойство может быть передано за каждый успех. На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 4 маг сможет колдовать это заклинание в чувственном радиусе.

Механика Серебряной Лестницы: *'Попадание в Паутину'*

Набор Костей: Интеллект + Медицина + Жизнь против Выносливости

Когда природа не предоставляет магу Лестницы именно того зверя, в котором тот нуждается в данной ситуации, он создает такого по своему желанию, собирая в полезное целое разные элементы. Маги Свободного Совета обычно используют навороченные лаборатории и тому подобное во время колдовства своего варианта этой механики.

Изменение Средней формы Жизни (Жизнь ООО)

Маг может превратить одну среднюю форму жизни (большинство млекопитающих, рыбы, птицы и рептилии) в другую среднюю или простейшую форму жизни.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Выносливость

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Маг может влиять на цели размером 20 или меньше. Если цель больше, на заклинательный бросок накладываются штрафы (смотрите "Размер"). Он может превращать цели в создания с типичным для них Размером. Медведь (Размер 8) может быть превращен в кошку (Размер 2), но не в гигантскую кошку с Размером 8. Превращение маленьких форм жизни (кошка) в большие формы жизни (медведь) накладывает штрафы:

Увеличение размера	Штрафные кости
+3	-1
+6	-2

+9	-3
+12	-4
+15	-5

На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 4 он сможет колдовать это заклинание в чувственном радиусе.

Механика Свободного Совета: **Катализатор Изменений**

Набор Костей: Интеллект + Медицина + Жизнь против Выносливости

Многие маги Свободного Совета осведомлены о множестве земных созданий, имеющих генетические схожести. Взывая к этим связям, эти волеборцы способны превратить одну простейшую или среднюю форму жизни в другую, перестраивая нити ДНК и таким образом вызывая общие генетические изменения.

Маги Мистериума обычно предпочитают определять эту магию как акт преобразования, органическую алхимию.

Самотрансформация (Жизнь 000)

Маг придает себе свойство простейших или средних форм жизни. Он может вызывать конкретные изменения в своем теле, такие как развитие грибковых, растительных или животных свойств для успеха в данном окружении или обстоятельствах. Он может, к примеру, удовлетворить свою потребность в пище в безлюдной пустыне, даров себе способность напрямую усваивать питательные вещества из земли, или он может повысить силу своих челюстей вплоть до показателей геены для разгрызания костей в поисках сокрытого в них костного мозга.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Маг может получать одно свойство простейшей или средней формы жизни за каждый успех. Среди всего прочего, маг может воплощать жабры, острые когти, клыки (превращая свой обычный урон в рукопашной из оглушающего в летальный и добавляя к набору костей модификатор от одной до двух костей, в зависимости от приобретенного оружия), кошачьи глаза (уменьшающие на два штрафа от любого плохого освещения, не считая абсолютной темноты), или крысиную пищеварительную систему (позволяющую ему безопасно употреблять любую пищу, кроме абсолютно непригодных для питания элементов). Учтите, что это заклинание не дает никаких изменений кроме чисто биологических. Маг, отрастивший животные когти, не повысит свои боевые навыки. Так же и маг с крысиным железным желудком не будет лучше воспринимать гнилостное зловоние. Как выше упоминалось в “Изменении Средних Свойств”, для получения конкретных свойств может потребоваться бросок, если существо, обладающее свойством, не доступно для заклинателя.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Тяжкий Долг**

Набор Костей: Выносливость + Атлетика + Жизнь

Работа мага Адамантиновой Стрелы может быть тяжелой и бескомпромиссной. Эта механика позволяет волеборцу Стрелы выживать в любых, кроме самых жестоких условиях, убивая дичь голыми руками, находясь под водой или в смертельном холоде, или проводя недели без даже капли воды или крошки еды. Маги Мистериума используют похожую магию для выживания во время от времени опасных условиях, в которых они ищут свои секреты.

Двуликость (Жизнь ООО)

Маг может изменять собственные свойства.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Одно свойство может быть изменено за каждый успех. Каждый пункт из нижеперечисленных считается одним свойством: изменение цвета глаз (включая оба глаза), цвет кожи, цвет волос, длина волос, тип волос. Другие внешние свойства так же могут быть изменены: пальцы на руках или ногах могу быть чуть укорочены, или удлинены, волосы на теле могут стать более густыми или более редкими, кожа может быть сделана суше или жирнее, рост и вес может быть незначительно изменен (возможно на дюйм или два, или на 10 фунтов). Возможно более значительные, черты лица и другие опознавательные маркеры (такие как родинки и шрамы) могут быть изменены. Изменения более серьезные, чем эти (такие как изменение отпечатков пальцев) требуют Жизни 4.

Механика Стражей Покрова: **Обмен Инкогнито**

Набор Костей: Смекалка + Обман + Жизнь

С этой механикой Страж может быть кем-то, коме самого себя - полезная способность в его работе. Более того, такой маг может измениться от подозреваемого, преследуемого полицией "блондина, чисто выбритого, зеленоглазого, 30 с небольшим" в 40летнего мужчину, с солью и перцем в волосах и бородках, говорящего "Он пошел *туда*" Волеборцы Серебряной Лестницы часто используют эту же механику, когда хотят остаться незамеченными.

ОООО Адепт Жизни

Я надеваю облик зверя али птицы, и выгляжу я так, как сам того хочу, ведь плоть моя - не больше чем одежды. Я превращаю младших тварей в величайших и контролирую формы моих собратьев - человеческих существ. Могу менять я их, лепит и даже управлять позывами по собственной воле.

Деградация Животного (Жизнь ОООО)

Маг может понизить более одного Физического Атрибута простейшей или средней формы жизни.

Практика: Обветшание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Выносливость

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Как и в "Ослаблении". Успехи мага распределяются между Физическими Атрибутами целю в любом сочетании. Число, на которое может быть понижен каждый Атрибут, все еще не может превышать количество точек у мага в Аркануме Жизни.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Царь Зверей**

Набор Костей: Решимость + Обращение с Животными + Жизнь против Выносливости

Как и в меньшей версии данной механики, маги Стрелы используют магию для поражения воинской силы простейших форм жизни, что гарантирует им преимущество в бою.

Животное-прислужник (Жизнь OOOO)

Маг распространяет прямой контроль тела на простейшие и средние формы жизни. По факту, маг использует затронутое заклинание как марионетку. Другие заклинания Арканума Жизни могут побудить зверя действовать в пределах его инстинктов и понимания, но это заклинание позволяет магу выйти за пределы естественного поведения (хотя и, без иных изменений, и не за пределы его физических возможностей).

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Решимость

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Естественно, это заклинание лучше всего работает на бессознательные цели (те, которые обычно не могут сопротивляться). Совершайте рефлекторный и состязательный бросок Решимости для созданий, которые сопротивляются осознанно.

Механика Серебряной Лестницы: **Преданный Пес**

Набор Костей: Впечатление + Убеждение + Жизнь против Решимости

Иногда волеборцы Серебряной Лестницы нуждаются в действиях, которые животные обычно сделать не смогут.

Зараза (Жизнь OOOO)

Маг вызывает заболевание или заразу.

Практика: Низведение

Действие: Длительное

Длительность: Длящаяся

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Обычная простуда может потребовать одного успеха, в то время как вирус Эбола может потребовать восьми и больше. Маг должен подражать существующему заболеванию, и чем оно опаснее или легче передается, тем больше требуется успехов. Заболевание заразно; любой потенциально может его подхватить после контакта (рефлекторный бросок Выносливость + Атлетики или Выживания может от этого защитить)

Механика Стражей Покрова: **Отлучение**

Набор Костей: Решимость + Медицина + Жизнь

Стражи иногда используют эту механику для прекращения угрозы секретности Тайн образов, не вызывающим подозрений. В конце концов, заметный журналист, который внезапно исчезает, вызывает вопросы, в то время как фатальное или даже просто неприятное заболевание чаще всего списывается на неудачу. Маги Свободного Совета, экспериментирующие с микроорганизмами, иногда используют вариант этой механики (Интеллект + Медицина + Жизнь).

Доппельгангер (Жизнь ОООО)

Иногда нужный для человек - это другой человек. Маг с этим заклинанием может *стать* этим другим человеком. "Доппельгангер" позволяет магу изменить свое телосложение и черты по образу иного человеческого существа любого пола и любого возраста и размера. Принцип сохранения массы не применяется, и 97 фунтовая женщина ростом в пять футов может стать 340 фунтовым мужчиной с ростом в 6 футов и 7 дюймов. Не смотря на название заклинания, его не обязательно всегда использовать для копирования конкретного человека; оно может применяться для того, чтобы стать Обычным Человеком или получить конкретные детали, подходящие для задания (стать крепким футболистом во время устройства на работу вышибалы). Без иных изменений Арканума Жизни, физические способности мага (то есть Атрибуты) остаются такими же, как обычно.

Практика: Изменение

Действие: Длительное (один ход за бросок)

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Полнота изменений определяет искомое от заклинательного броска число успехов. Каждый успех изменяет один из аспектов физической формы мага. Рост - один компонент, талия - другой (учтите, что маг, желающий изменить свой Размер, находится в рамках обычных человеческих показателей и каждое увеличение или уменьшение существующего Размера требует успеха), и черты лица - еще один. Каждая уникальная деталь (как разноцветные глаза, сложный и подозрительный узор из шрамов на лице или родимое пятно в форме волчьей головы) требует успеха.

Механика Стражей Покрова: **Чужая Обувь**

Набор Костей: Интеллект + Обман + Жизнь

Стражи Покрова с этой механикой могут превращать себя в любого, какого захотят человека. Хитрый маги Стрелы также иногда используют эту механику для того, чтобы выглядеть куда менее внушительными или способными физически, чем обычно.

Ослабление (Жизнь OOOO)

Маг может понизить один из Физических Атрибутов другого человека.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное; вычитайте Выносливость цели

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Как и в само-деградации Жизни 3 "Деградация Формы", но направлено на других. Маг может понизить одну точку за успех, вплоть до максимального количества, равного его точкам в Жизни.

Сначала маг должен схватить цель или дотронуться до нее; кидайте Силу или Ловкость + Рукопашный бой - Защиту цели. В случае успеха, маг сможет сколдовать это заклинание как мгновенное действие в следующий ход. (С Жизнью 5 он может колдовать его в чувственном радиусе как мгновенное действие. Ему нужна Жизнь 6 для того, чтобы добавлять Пространство 2 для симпатического колдовства).

Учтите: Понижение Силы или Ловкости так же понижает Скорость и Инициативу цели, и может затронуть ее Защиту, в то время как понижение Выносливости так же понижает и Здоровье.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Ослабление Врага**

Набор Костей: Сила + Запугивание + Жизнь - Выносливость

Угроза, которую несет враг, неспособный удержать оружие, куда меньше той, что несет полноценный враг. Волеборцы Адамантиновой Стрелы колдует эту механику для ослабления врагов, в бою ли, или по другим причинам (возможно, сделать их менее ловкими во время преследования по пересеченной местности, или менее стойкими во время очень холодной погоды). Маги Серебряной Лестницы используют свою собственную версию этой магии (Впечателение + Запугивание + Жизнь) для нивелирования физических преимуществ оппонентов.

Совершенствование Чужой Формы (Жизнь OOOO)

Маг может понять один из Физических Атрибутов другого человеческого существа так же, как и с заклинанием Жизни 3 № "Совершенствование Формы".

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Маг должен касаться цели. С Жизнью 5 он сможет колдовать это заклинание в чувственном радиусе.

Цель может решить сопротивляться; вычитайте ее точки Решимости и заклинательного набора костей.

Механика Свободного Совета: **Улучшение Быстродействия**

Набор Костей: Интеллект + Медицина + Жизнь

Иногда заключающаяся в "энергетических источниках" и подобном, колдовство этой механики Свободного Совета подпитывает чужие физические способности.

Удар по Жизненной Силе (Жизнь ОООО)

Маг атакует жизненную силу цели, мистическое поле, генерируемое всеми живыми существами.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное; вычитайте Выносливость цели

Длительность: Длущаяся

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Каждый успех причиняет один пункт летального урона отдельной форме жизни. С Жизнью 5 заклинатель может наносить смертельные раны, потратив одну Ману.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Органический Нож**

Набор Костей: Ловкость + Атлетика + Жизнь

Маги Адамантиновой Стрелы используют эту механику для поражения животных и человеческих врагов, угрожающих или нападающих на их подопечных.

Многоликость (Жизнь ОООО)

Маг может изменять черты иного человеческого существа так же, как и с заклинанием Жизни 3 "Двуликий".

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Маг должен касаться цели. С Жизнью 5 он сможет колдовать это заклинание в чувственном радиусе. Цель может решить рефлекторно сопротивляться на состязательном броске Собранности + Гносиса.

Механика Мистериума: **Идеальная Маскировка**

Набор Костей: Манипуляции + Обман + Жизнь

Маги Мистериума часто используют эту механику для отправления товарищей по кабалу или иных союзников в сомнительные ситуации без риска их обнаружения.

Перевоплощение (Жизнь OOOO)

Маг перенимает физические характеристики, включая Атрибуты и Размер, обычного представителя биологического вида, в который он хочет превратиться. Маг понимает, как изменять свою форму в форму любой другой естественной формы жизни, более развитой, чем одноклеточные организмы. Он может становиться кем-угодно, от слона или голубого кита до земляного червя или черного муравья, папоротника и древесного гриба. Тем не менее, если он будет неосторожен, он может потерять себя в чужом мыслеустройстве (что в некоторых случаях действительно случается) любого организма, в который превращается, его интеллект ошеломляется или инстинктивными позывами и химией мозга, или в случае с растениями, неврологией, абсолютно неподходящей свободно мыслящим.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Маг получает штрафные кости за Размер, существенно отличающийся от его собственного. Для уменьшения себя до Размера 2 (размер кошки) - это -1 кость, в то время как Размер 1 (размер крысы) - это -2 кости, и Размер 0 (размер муравья) - это -3 кости.

Помимо того, увеличение Размера так же накладывает пенальти:

Увеличение размера	Штрафные кости
+5	-2
+10	-4
+15	-6
+20	-8
+25	-10

Маг может улучшить Физические Атрибуты этой формы с помощью другой магии, но не может добавлять черты иных живых существ к своей измененной форме (то есть, хотя он и может стать львом, и использовать заклинания для того, чтобы стать сильным, быстрым и более крепким львом, он не может добавить к этой форме еще и крылья). Когда маг сталкивается с ошеломляющими врожденными позывами (такими как необходимость взрослого льва-самца убить всех львят не его потомства), магом для сдерживания своих новых инстинктов должен делаться рефлекторный бросок

Собранности + Решимости. Неудача означает, что колдует будет отвечать на инстинктивный позыв.

Учтите, что никакие одежда или инвентарь мага не изменяются, и если он обернется созданием большего чем он сам Размера, ему лучше бы заранее снять свою одежду (от двух до трех ходов) или ее разорвет в клочья. Если он оборачивается в меньшее существо, его одежда может спасти с него. Если заклинатель добавляет к колдовству составной частью Материю 4, его одежда и инвентарь могут измениться под его новую форму и размер. С Материей 5 его одежда и инвентарь могут встраиваться в его новую форму (его хлопковая рубашка станет мехом или перьями, его пистолет в кобуре) станет странной формы шрамом и превращаться назад в оригинальную форму с окончанием заклинания.

Механика Мистериума: **Рубашка с Плеча Животного**

Набор Костей: Выносливость + Обращение с Животными + Жизнь

Волеборцы Мистериума колдуют эту магию по разным причинам. Животные могут проходить незамеченными во многие места, куда людям хода нет. Так же, иногда крысой, волков, орлов или даже папоротником быть полезнее, чем человеческим существом. Иногда маги используют эту механику практически ради ощущению бытия не человеком, раскрытия новых восприятия вселенной сквозь глаза (или фоторецепторы, или что там еще может быть) иных существ. Маги Адамантиновой Стрелы так же используют эту магию, превращаясь в наиболее удобную в конкретной ситуации форму.

Абсолютное Совершенствование (Жизнь OOOO)

Маг может повысить несколько Физических Атрибутов своих или у простейшей или средней формы жизни.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Как и в заклинании Жизни 3 "Совершенствование Формы", но теперь маг может разделять свои успехи между своими Физическими Атрибутами в любой удобной ему комбинации. Максимальное увеличение каждого Атрибута все еще ограничено количеством точек мага в Аркануме Жизни.

Механика Серебряной Лестницы: "Удовлетворение"

Набор Костей: Решимость + Атлетика + Жизнь

Посредством этой механики маги Серебряной Лестницы улучшают свои физические способности до пределов доступного людям совершенства и даже выше. Волеборец под эффектом этой механики может выглядеть полубогом для низших существ, способным бежать быстрее, прыгать дальше, выдерживать больше и иными способами превосходить любые ожидания. (Хотя ему и следует опасаться показывать слишком многое, иначе Спящие начнут Неверить своим глазам).

Трансформация Другого (Жизнь ОООО)

Маг может придать другому человеческому существу черты простейшей или средней формы жизни, как в заклинании Жизни 3 "Самотрансформация".

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Выносливость + Гносис

Длительность: Продленная

Цена: Нет

На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 5 он может колдовать это заклинание в чувственном радиусе.

Механика Стражей Покрова: **Клеймо Атавизма**

Набор Костей: Впечатление + Обращение с Животным + Жизнь против Выносливости + Гносиса

Стражи используют эту механику для заклеивания других, возможно оттягивая внимание от более проблемного сверхъестественного происшествия или вынуждая объект скрываться (иначе он будет воспринят как монстр). Эта механика так же может быть использована для дарования союзникам более полезных для выживания в опасных и чуждых обстоятельствах характеристик

Активация Условного Рефлекса (Жизнь ОООО)

Маг может контролировать инстинктивные реакции человеческого существа так же, как делает это с низшими формами жизни используя заклинание "Контроль Средней Формы Жизни".

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Решимость + Гносис

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Механика Адамантиновой Стрелы: **Ниточки Страха**

Набор костей: Манипуляции + Запугивание + Жизнь против Решимости + Гносиса

Страх - могущественное оружие. Волеборцы Адамантиновой Стрелы, которые знают, как колдовать эту механику, понимают всю полезность этого ресурса. Конечно же, и иные инстинктивные реакции, такие как почтение к старшим по рангу или даже позыв к спариванию, могут быть вызваны с помощью этой магии. Маги Свободного Совета используют свою механику (Смекалка + Запугивание + Жизнь) для активации подобных реакций в человеческих существах.

Эволюционный Лифт (Жизнь OOOO)

Маг может превратить простейшую форму жизни в среднюю.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Выносливость

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Эта механика позволяет развивать базовые формы жизни вверх по эволюционной лестнице. Без другой магии эти измененные создания обладают лишь самыми базовыми инстинктивными программами той жизненной формы, в которую превратились. Планария превращенная в кошку не обладает кошачьим развитым интеллектом, и кусок мха, превращенный в змею, склонен лежать на прежнем месте и действовать только под воздействием вреда или необходимости реагировать.

На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 5 он сможет колдовать это заклинание в чувственном радиусе.

Механика Свободного Совета: **Генетические Изменения**

Набор Костей: Интеллект + Медицина + Жизнь против Выносливости

Маги Свободного Совета иногда используют эту механику для создания странных домашних животных с покорностью простейших форм жизни и телами собак или кошек.

OOOOO Мастер Жизни

Любые формы я ношу с единой легкостью и в силах превратить других в любого зверя из моих фантазий. Кого я изменил, те изменение передают своим потомкам, что в мир привносит новые творения. Простейших магия моя возвысит в силах до человеческого вида, и люди мне подвластны в той же мере, что и простейшие. И власть самих богов - моя, ведь я во власти сотворять живое.

Сотворение Жизни (Жизнь OOOOO)

Маг может создавать живые биологические создания вплоть до самых сложных естественных организмов. Разумеется, без использования других Аркан на подобии Разума, этот конструкт будет обделен разумом, мотивирован лишь инстинктами, но мало что может поспорить с поразительной богоподобной силой, которой обладает один человек, способный создавать живое по своему желанию.

Практика: Сотворение

Действие: Длительное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Искомое число успехов определяется Размером существа (в соотношении один-к-одному) и Физическими Атрибутами (так же в соотношении один-к-одному).

Механика Стражей Покрова: **Новые Начинания**

Набор Костей: Решимость + Обращение с Животными + Жизнь

Стражи Покрова могут иметь разные причины для колдовства этой механики. Неразумное человеческое тело может быть создано как сосуд для подкупа проблемного духа, или из ниоткуда может появиться Сибирский тигр, что даст возможность магу контролировать его тело другими заклинаниями Арканума Жизни. Некоторые маги Свободного Совета используют эту механику для сотворения нужных образцов флоры или фауны, из которых они и будут брать перемещаемые характеристики для заклинания "Самотрансформации".

Эволюционный Сдвиг (Жизнь OOOOO)

Маг может превратить простейшую или среднюю форму жизни в человеческое существо.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Выносливость

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Хотя форма животного и меняется, его разум остается незатронутым; оно все еще думает и действует, как животное. Радиус заклинания - чувственный.

Механика Свободного Совета: **Жабий Король**

Набор Костей: Интеллект + Обращение с Животными + Жизнь против Выносливости

Возможно, скорее продукт интеллектуального любопытства, чем что-либо еще, эта механика позволяет магам Совета развивать меньшие формы жизни до человеческого состояния. Хотя некоторые маги с выдающимися навыками в Аркануме Разума используют эту магию для развития сознания такого существа, другие находят ей свое применение, и не всегда - аккуратное. Некоторые особенно жестокие волеборцы Адамантиновой Стрелы используют эту механику для превращения меньших форм жизни в людей, на которых они совершенствуют свои боевые навыки.

Фантазия (Жизнь OOOOO)

Маг может выполнить самые фантастические изменения существующей жизни, создавая монстров из мифов и легенд, или если ему так хочется, сводящие с ума ужасы, подчерпнутые из самых больных воображений. Могут быть созданы любые способности, которыми в принципе могут обладать нормальные живые существа (не важно, есть они или когда-либо были у какого-либо вида земных существ), к примеру способность смешивать определенные ферменты и выдыхать пламя, или мешочки с биохимическим газом, который используется для парения в воде или даже в воздухе. Придать существу можно и более обычные свойства, такие как способность мухи отрыгивать пищеварительный

Mage: The Awakening Rulebook

сок, или улучшенной темновидение кошки, или необычайный них лося.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Выносливость

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Маг выбирает существующее животное, у которого он создает и удаляет различные свойства. Каждый успех позволяет магу изменить одно свойство, хотя неестественные, но теоретически возможные свойства, такие как способность выдыхать пламя, могут наложить пенальти в -1 кость. Изменение размера (и в большую сторону, и в меньшую), требует успехов в соотношении один-к-одному. Радиус заклинания - чувственный.

В случае созданий с неестественными свойствами, Неверие Спящих может развеять заклинание Фантазия, возвращая существо к своей естественной форме.

Механика Серебряной Лестницы: **Сказочный Зверинец**

Набор Костей: Интеллект + Образование + Жизнь против Выносливости

Волеборцы Серебряной Лестницы используют эту механику для создания прекрасных и ужасных форм жизни, с которыми они защищают свои дома и Святые, вдохновляют и ужасают союзников и противников, и нападают на врагов.

Великое Перевоплощение (Жизнь OOOOO)

Маг может изменить форму без риска "потеряться" в своей новой форме, и может изменять других с той же легкостью, с которой превращает себя. Маг в этой форме сохраняет полный контроль над своими мыслями, так же как и любой, кого он превращает (если только он не предпочтет вынудить цель бороться за контроль над своими действиями, как и в более простом заклинании Жизни 4 "Перевоплощение")

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное или состязательное; цель рефлекторно кидает Выносливость + Гносис

Длительность: Продленная (против Спящих и добровольных сверхъестественных целей) или мимолетная (против нежелающих того магов и других сверхъестественных целей).

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Маг работает с теми же модификаторами для Размеров, что и с более простым заклинанием "Перевоплощение". Он так же может колдовать заклинание Жизни 3 "Самотрансформация", для добавления разных свойств к измененной форме, но он не ограничен простейшими формами жизни.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Час Волка**

Набор Костей: Выносливость + Обращение с Животными + Жизнь против Выносливости + Гносис

Не несущая опасности потерять себя в новопринятой форме, эта механика может быть одним из сильнейших орудий в арсенале Стрелы, особенно если учесть возможность свободно модифицировать новую форму. Такой волеборец может стать подлинной машиной разрушения из плоти и крови, объединяющей по своему желанию все самые смертоносные свойства растительного и животного мира. Маги Мистериума так же используют версию эту механики в своих собственных целях.

Наследственные Изменения (Жизнь OOOOO)

Маг может придать созданию свойства иных форм жизни со способностью передавать эти свойства по наследству (фактически, для научно мыслящих, постоянно и бесследно изменяя геном цели). Это заклинание колдуется в комбинации с другим, изменяющим свойства создания, таким как "Изменение Свойств Средней Формы Жизни" или "Фантазия". Смотрите "Комбинирование Заклинаний".

Некоторые маги предпочитают использовать это заклинание на существа, которые уже родились, не важно, молодые ли, или взрослые, в то время как другие предпочитают воздействовать лишь на нерожденных существ, изменяя их в утробе (или в яйце) таким образом, чтобы измененные свойства проявились после рождения. В теории, что угодно, от личинки до птицы или шимпанзе, может быть физически изменено подобным образом.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Выносливость

Длительность: Длущаяся

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Маг должен касаться цели (или ее яйца, или живота беременного животного).

Свойства - дущиеся. По факту, новая форма считается естественной формой создания, если только не будет изменена еще раз посредством иного использования магии Жизни. Свойства - наследственные, что создает магические подвид.

Маги, которые сотворяют фантастических созданий, хорошо понимают необходимость скрывать их от любопытных глаз, е примеру в глубине изолированной Святни или в далекой глуши. Поистине фантастические звери, созданные с использованием заклинания "Фантазия" (такие как лабораторные сосновые деревья с глазами, клыками, инстинктами хищника и способностью плевать пищеварительными энзимами, или крылатые ядовитые крокодилы) склонны заболеть и умирать, когда наблюдаются Спящими. Успехи Спящих на броске Неверия (Решимость + Собранность) наносят созданию оглушающий урон один раз за сцену, в которой их наблюдают, каждый раз когда новые Спящий замечает это создание.

Набор Костей неверия может быть уменьшен на одну или две кости, если сыграть на распространенных в местности мифах (сотворение *чупакабры* в Южной или Центральной Америке, к примеру), или поместить измененное создание вдали от основного человечества, там, где до сих пор верить в возможность невозможного.

Механика Мистериума: **Яйцо Дракона**

Набор Костей: Интеллект + Медицина + Жизнь против Выносливости

В некоторых изолированных Святынях маги Мистериума все еще практикуют вечное искусство изменения самой жизни, наделяя жизнью совершенно новые создания. Некоторые верят, странная флора и фауна, обнаруживаемая даже сегодня, результат подобных вмешательств. Некоторые волеборцы Серебряной Лестницы, раскрывая истинную силу своей магии, используют свой собственный вариант этой механики (Решимость + Медицина + Жизнь).

Человеческий Миньон (Жизнь OOOOO)

Маг распространяет свой контроль тела на человеческих существ. Как и в заклинании Жизни 4 "Животный Миньон". Маг контролирует затронутое существо как марионетку.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Решимость + Гносис

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

В отличие от животных, человека нельзя заставить делать что-либо, что угрожает его выживанию или может навредить ему. Так же, если его вынуждают делать что-либо, что сильно противоречит его воззрениям (к примеру, причинить вред любимой), для сопротивления команде делается новые рефлекторный состязательный бросок Решимости + Гносиса (его успехи должны превышать Потенциал заклинания).

Механика Серебряной Лестницы: **Марионетка из Плоти**

Набор Костей: Манипуляции + Убеждение + Жизнь против Решимости + Гносиса

С этой магией даже величайший враг может быть склонен на службу магу Лестницы. Стражи Покрова так же используют вариант этой механики для контроля чужих действий тогда, когда это необходимо.

Регенерация (Жизнь OOOOO)

Маг может временно регенерировать потерянные конечности или органы другого человека или свои собственные.

Практика: Сотворение

Действие: Длительное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Потерянные конечности могут быть отращены и потерянные или нефункционирующий орган может быть восстановлен. Искомое число успехов зависит от восстанавливаемой конечности или органа.

Часть тела	Искомое число
Палец на руке или ноге	Один успех
Глаз, ухо, нос или язык	Два успеха
Кисть или ступня	Три успеха
Рука или нога	Четыре успеха
Гениталии	Пять успехов
Внутренний орган (легкое, почка)	Шесть успехов
Сердце	Семь успехов
Мозг	Восемь успехов

Восстановленная часть не появляется мгновенно после колдовства заклинания. Она отрастает со скоростью один успех в минуту, до тех пор, пока искомое число успехов для данного органа не будет набрано, после чего орган будет полностью функционирующим. К примеру, человек может получить новую руку (четыре успеха) за четыре минуты.

Очевидно, что маг может колдовать это заклинание только на живые цели. Волеборец не может наделять регенерацией того, кто умер (возможно, из-за потери обсуждаемой части тела). Это заклинание не влияет на показатель Здоровья цели.

Учтите: Длительность этого заклинания может быть увеличена посредством дополнительных факторов Длительности, но она не может быть сделана бесконечной. С окончанием заклинания часть тела увядает к своему состоянию до колдовства (и исчезает, в случае восстановления конечности) в течении одной минуты. Ходят слухи, что архимастера могут обладать способностью колдовать это заклинание с бесконечной длительностью.

Механика Свободного Совета: **Хвост Саламандры**

Набор Костей: Интеллект + Медицина + Жизнь

Маги Свободного Совета регулярно используют эту механику для восстановления функциональности потерянных или поврежденных конечностей своих товарищей. Менее альтруистичные из них требуют за это плату и затем отказываются колдовать его заново, когда истекает срок действия первого заклинания, если у цели отсутствуют требуемые для оплаты услуги ресурсы или способности.

Абсолютная Деградация (Жизнь OOOOO)

Маг может понизить несколько Физических Атрибутов цели.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Решимость + Гносис

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Это заклинание может колдоваться в чувственном радиусе. Успехи могут распределяться между Физическими Атрибутами цели в любом сочетании. Число, на которое может быть понижен каждый Атрибут, ограничено точками Жизни у мага.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Преклонение колен**

Набор Костей: Сила + Атлетика + Жизнь против Решимости + Гносиса

Истинная сила лежит не в хорошем вооружении, а в невозможности противника вооружиться. Используя эту могущественную магию маг может превратить врага в неспособного стоять под легким ветерком, не говоря уже о его потенциальной угрозе в бою.

Идеальное Совершенствование (Жизнь OOOOO)

Маг может повысить несколько Физических Атрибутов другого человеческого существа, как в заклинании Жизни 4 "Совершенствование Чужой Формы".

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Это заклинание может колдоваться в чувственном радиусе. Успехи могут распределяться среди Физических Атрибутов цели в любом сочетании. Число, на которое может быть повышен каждый Атрибут, ограничено точками мага в Жизни. Цель может решить сопротивляться; вычитайте его точки Решимости из заклинательного набора костей.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Идеальная Форма**

Набор Костей: Впечатление + Медицина + Жизнь

Эта механика значит для Адамантиновой Стрелы то же, что и продвинутая технологичная экипировка - для армии.

Matter

Сферы: алхимия, газообразные элементы, твердые элементы, жидкие элементы, изменение формы, трансмутация

Материя - это Арканум, сосредоточенный на безжизненном материале, строительных блоках этого мира. Посредством использования этой магии маг получает равный контроль на чистыми элементами и сложными их сочетаниями. Арканум Материи включает в себя все от простой лужи воды до урановой руды, деревянного бруска и самых сложнотруктурированных полимеров.

Маги, которые намереваются контролировать загадки Материи, часто не являются теми, кого считают "дружелюбными". Многие наслаждаются статичной предсказуемостью базовых материалов, противопоставляя ее дикому хаосу, порождаемому основными энергиями и живыми существами. Эти личности часто в равной степени надежны и педантичны, и многие из них способны видеть красоту там, где другие даже не догадаются посмотреть. Они ценят надежность, стабильность и упорядоченность и значительная часть желает, чтобы человеческие существа подчинялись им с той же готовностью, что и объекты, с которыми они работают (то обстоятельство, которое по их мнению сделает весь мир куда более простым и счастливым местом для жизни).

Правящее Царство: Стигия

Явная/скрытая пара Материи/Смерти являются правящими Арканами Стигии, пустоши, в которой непереродившиеся души получают покой до тех пор, пока не будут призваны для очередного перерождения в круговороте жизни. Материя - это материальное воплощение этой пары.

О Новопосвященный Материи

Эмпирика начинается с наблюдения. Даже примитивные исследователи прошлого смогли вынести для себя эту простую истину. Я смотрю на безжизненную материю, вглядываюсь в нее, наблюдаю переплетения атомных цепочек и молекул, это вещество составляющих. Одни лишь взглядов я различаю материалы, и даже те, что с точки зрения обыденности кажутся идентичными. Я всматриваюсь в эти структуры и нахожу их секреты, их силу и их изъяны.

Изменение Проводимости (Материя О)

Маг изменяет проводимость простого объекта. Электрический провод может быть сделан полностью непроводящим, в то время как бетон может проводить электричество как медь.

Практика: Принуждение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Число объектов, которые могут быть затронуты, увеличивается с каждым успехом.

Успехи	Цели
--------	------

1 успех	Одна
2 успеха	Две
3 успеха	Четыре
4 успеха	Восемь
5 успехов	16

Учтите, что воздействовать можно на объекты с Размером вплоть до 20. Заклинатель получает штрафные кости за воздействие на большие объекты. Сюда относятся такие вещи, как бетонные плиты; если не добавляется дополнительный фактор Размера, маг окажет воздействие на одну плиту с Размером до 20.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Убийство Невидимого Пламени**

Набор Костей: Интеллект + Наука + Материя

Обычная тактика современной полиции и военных - отрезать место от питания незадолго до штурма. Маги Адамантиновой Стрелы так же используют эту тактику посредством этой механики. С другой стороны, обладающие доступом к Аркануму Сил иногда наделяют проводимостью субстанции, обычно ей не обладающие, для то, что ударять в бою током своих врагов.

Взор Мастера (Материя О)

Маг может определить подлинные функции объекта с подвижными частями. По решению Рассказчика это может помочь в бросках Умения Ремесел.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Механика Мистериума: **Разум Голдберга Руба**

Набор Костей: Интеллект + Расследования или Наука + Материя

Замысловатые головоломки из подвижных частей и древние машины неизвестного предназначения, среди все прочего, могут быть разгаданы посредством этой механики Мистериума. Маги Свободного Совета так же известны благоволением подобной магии в своих попытках осовременить облик магии.

Темная Материя (Материя О)

Маг получает Взор Мага (смотрите "Взор Мага"). Это заклинание особенно полезно для чтения тяжелого резонанса ("толстого", ""инертного" или "плотного", как некоторые его называют).

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Смотрите "Резонанс" для правил исследования магии с помощью этого заклинания. Маг получает +1 бонус когда изучает плотный/очень плотный резонанс, но получает -1 штраф: когда изучает утонченный/очень утонченный резонанс.

Механика Стражей Покрова: **Овладение Нитями**

Набор Костей: Интеллект + Окультизм или Наука + Материя

Стражи часто считают способность воспринимать "тяжелый" резонанс полезной в своей работе. Такие влияния могут наложить отпечаток и на мире Пробужденных, и на мире Спящих, часто на таком глубок и базовой уровне, что это будет незаметно для более тонких чувств.

Обнаружение Субстанции (Материя О)

Это заклинание позволяет магу определять присутствие конкретного типа материалов в своей непосредственной близости. Он может искать драгоценные металлы, чистую воду или конкретный тип пластика, даже уникальный известный ему объект (что значит, что маг почти никогда не должен беспокоиться о том, где он оставил ключи от машины, если только не живет в ненормально гигантском доме). Среди прочего, это заклинание может раскрыть наличие орудия у человека (поиск пороха) или наличие жучка (поиск медных проводов на его теле).

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Один успех позволяет воздействовать на область в один ярд радиусом. Дополнительные успехи увеличивают этот радиус:

Успехи	Радиус
2 успеха	2 ярда
3 успеха	4 ярда
4 успеха	8 ярдов
5 успехов	16 ярдов

Рассказчик накладывает штрафы, основанные на количестве данной субстанции поблизости. Парен с оружейным арсеналом под плащом несет на себе много пороха: +2 или +3 бонус. Кто-то, кто спрятал передатчик в своей золотой фиксе, обладает крайне малым количеством медных проводов: -2 или -3.

Механика Серебряной Лестницы: **Блеск в Темноте**

Набор Костей: Смекалка + Собранность + Материя

Эта механика получила свои имя от магов, которые искали драгоценные металлы в старых заброшенных чердаках, подвалах, шахтах и тому подобном (хотя некоторые думают, что это относится к сокровищам драконов из воистину далеких дней). Маги Серебряной Лестницы используют ее для обнаружения искомого, будет ли оно потерянным сокровищем или простым средством воздействия в разговоре или опасном столкновении.

Определение Структуры (Материя О)

Маг может воспринять базовое устройство материальных объектов и определить их состав, вес и плотность.

Большинство технологически мыслящих волеборцев склонны видеть Материю так же, как и большинство современных людей: как основанный на науке предсказуемый феномен. Другие маги смотрят под иным углом. Некоторые описывают "нити", вплетенные в "Гобелен" ("Эти особенные нити показывают наличие золота", к примеру) в то время как другие говорят о Классических Элементах - Воздухе (газы), Земле (твердые вещества) и Вода (Жидкость).

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Основанная на концентрации

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи позволяют магу определить показатели Прочности, Размера и Структуры объекта.

Механика Свободного Совета: **Диагностическое Сканирование**

Набор Костей: Смекалка + Ремесла или Наука + Материя

Как с удовольствием подмечают многие волеборцы Совета, первый шаг к изменению предмета - это понимание предмета. Эта механика используется для определения базовых свойств структуры объекта. Маги Мистериума часто используют немного другую магию (Интеллект + Ремесла или Наука + Материя) для достижения собственных целей.

Обнаружение Клада (Материя О)

Маг может находить скрытые полости внутри неживой материи, обнаруживать скрытые двери, сейфы и хранилища.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Особенно качественно спроектированные скрытые полости или комнаты могут наложить штрафы -1 или -2 кости, но обычно лишь самые качественные и продуманные скрытые помещения накладывают подобное штрафы.

Механика Мистериума: **Картография Гробниц**

Набор Костей: Смекалка + Ремесла + Материя

С этой механикой волеборец Мистериума способен почувствовать присутствие незримых пространств в кажущейся монолитной структуре.

ОО Новичок Материи

Работа отдельно взятого устройства улучшена моим искусством, что наделяет меч балансом идеальным, а молот - идеальным весом. И даже форма у воды или дождя подвластна мне, и жидкостей состав определяется моим желанием - стакан воды стать может кофе или даже наилучшим из старейших вин.

Балансировка (Материя ОО)

Маг улучшает баланс и массу простого предмета. Это воздействие может, к примеру, улучшить баланс меча, так как он станет легче и более удобным, отвертка будет легче крутиться (ее вес вращается так легко, что она практически крутится сама по себе) или молот будет сильнее бить. Любой объект, который может получить преимущество от более эффективного дизайна или подгонки веса может быть целью данного заклинания.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Объект получает свойство "перебрось-9" (перебрасывайте результаты 9 и 10) на следующий бросок костей, совершенный с использованием этого предмета. Дополнительные успехи на заклинательном броске влияют на успешные броски с этим инструментом, один дополнительный бросок за успех. Ни заклинатель, ни тот, кто использует инструмент, не могут решить, какие броски будут изменены магией. Каждое успешное использование инструмента получает свойство "перебрось-9" до тех пор, пока не кончатся измененные броски или не закончится сцена.

Учтите, что это заклинание не влияет на "кость судьбы", если набор костей владельца предмета будет до нее уменьшен. Только результат 10 будет считаться успехом.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Меч Рубаки**

Набор Костей: Собранность + Ремесла или Оккультизм + Материя

Маги Адамантиновой Стрелы быстро превращают любое полезное изобретение в средство защиты, и эта механика - не исключение. Мечи, ножи и даже простые палки могут быть сделаны смертельными, а

обычные домашние приборы - более эффективными.

Око Тверди (Материя ОО)

Как и в заклинании Материи 1 "Темная Материя", только теперь маг колдует его на другого мага или даже супернатуральное существо, такое как призрак или оборотень. Если это заклинание колдуется на Спящего, оно немедленно пробуждает Неверие, даже если Длительность его меньше одной сцена.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Если цель не желает этого, она может сопротивляться рефлекторным состязательным броском Решимости + Гносиса.

Механика Свободного Совета: **Наделение Глазом Алхимика**

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм или Наука + Материя

Как хорошо понимают член Свободного Совета, неподкованные в Аркануме Материи магии иногда могут получить пользу от улучшенного восприятия материи. Волеборцы Серебряно Лестницы используют свою собственную магию (Впечатление + Оккультизм или Наука + Материя) для дарования другим подобных прозрений.

Лепка Жидкости (Материя ОО)

Маг может наделять связями жидкость или испарения, формируя их в формы по своему выбору или перемещая их по своему желанию. Он может, к примеру, пробить коридор сквозь туман или дождь так, чтобы не промокнуть.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

На этом уровне маг должен касаться целевой жидкости (или пара) для того, чтобы воздействовать на объем или область. С Материей 3 он может колдовать это заклинание в чувственном радиусе.

Маг может влиять на испарения жидкости, типа тумана или изморозь, но не на субстанции, чье естественное состояние - газообразное (типа горчичного газа или гелия). Он воздействует на объем жидкости или область испарений, основанные на выброшенных успехах. Он может так же распределить успехи в плотность воды, наделяя ее Силой.

По решению Рассказчика заклинателю для достижения особенно сложной формы, такой как придание дождю формы человека, может потребоваться рефлекторный бросок Ловкости + Ремесел. Точные детали, такие как черты лица, могут даже требовать выдающегося успеха на броске. Жидкая форма не скрывает своей природы. Она не может никого заставить счесть форму реальным объектом, который копирует форма (по крайней мере, не без сопутствующих заклинаний Разума, которые заставят наблюдателя думать по-другому).

Неестественность поверхности жидкости с приданной формой зависит от ее Силы. Если никаких успехов не распределены в Силу, ее достаточно лишь для удержания формы. Она не является препятствием для чего либо, от объектов до атак: хотя и сохраняет свою форму на протяжении Длительности заклинания, даже будучи пронзенной кулаками и пулями. Точки Силы выступают в роли Прочности (как в случае укрытия; смотрите сс. 162-162 в **Книге Правил Мира Тьмы**) проив снарядов и иных атак, которые сначала должны пройти сквозь сформированную жидкость (если только жидкость не в парообразной форме - тогда она не предоставляет никакой защиты).

Заклинатель может рефлекторно контролировать и перемещать сформированную жидкость со скоростью в количество ярдов, равное его Гносису, в ход. Если он использует Силы 3 в колдовстве этого заклинания, он может наделить его более высокой скоростью: 10 ярдов за точку в Гносисе за ход. Люди, стоящие на пути несущейся воды, могут быть сбиты с ног. Если Сила воды *превышает* Силу человека, для него должен быть сделан успешный рефлекторный бросок Силы + Атлетики, иначе он будет сбит с ног и отброшен по направлению движения воды (как и в случае сбивания с ног, с. 168 **Книги Правил Мира Тьмы**)

Успехи	Объем	Пар	Сила
1 успех	Бутыль молока	5 ярдов кв.	О
2 успеха	Канистра с бензином	10 ярдов кв.	ОО
3 успеха	Ванная	20 ярдов кв.	ООО
4 успеха	Бассейн	40 ярдов кв.	ОООО
5 успехов	Олимпийский бассейн	80 ярдов кв.	ООООО

Механика Мистериума: **Осушение Бухты**

Набор Костей: Ловкость + Оккультизм + Материя

Маги Мистериума считают эту механику наиболее полезной в раскрытии заключенных под водой артефактов, или для преодоления заклинателем реки и восстановления ее обычного течения до появления преследователей.

Трансмутация Воды (Материя ОО)

Маг может преобразовать одну простую жидкую субстанцию в другую простую жидкую субстанцию. Маг может превратить воду в молоко или апельсиновый сок в бензин. (Несмотря на то, что молоко и апельсиновый сок - органические соединения, они не живые, поэтому могут манипулироваться этим Арканумом).

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

На этом уровне маг должен касаться жидкости или пара для того, чтобы воздействовать на ее объем или площадь. С Материей 3 он может колдовать это заклинание в чувственном радиусе⁷

Маг может влиять на жидкостные пары, вроде тумана или пара, но не на любые субстанции, чьим естественным состоянием является газообразной (вроде горчичного газа или гелия). Он воздействует на объем жидкости или пара, основанный на его успехах:

Успехи	Объем жидкости	Объем пара
1 успех	Бутыль молока	5 ярдов куб.
2 успеха	Канистра с бензином	10 ярдов куб.
3 успеха	Ванная	20 ярдов куб.
4 успеха	Бассейн	40 ярдов куб.
5 успехов	Олимпийский бассейн	80 ярдов куб.

С Материей 3 можно воздействовать на объем жидкости, состоящий из нескольких жидких субстанций (хотя его все еще нужно касаться). Материя 4 необходима для преобразования объема из нескольких жидких субстанций в чувственном радиусе.

Механика Стражей Покрова: **Младшая Трансфигурация**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя

Стражи Покрова считают эту механику полезной в предотвращении побега врага на автомобиле, превращая бензин в воду. Конечно же, на этом уровне колдовства прикосновение к бензину для воздействия на его объем может быть весьма непростым, но для это и существуют сифоны.

Стальные Окна (Материя ОО)

Маг может сделать непрозрачный объект прозрачным и наоборот, или он может воздействовать лишь на одну поверхность. Он может, к примеру, сделать внешнюю поверхность двери банковского хранилища прозрачной, что позволит ему видеть механизмы внутри.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

На этом уровне маг должен касаться объекта (хотя он может делать это с помощью щипцов и других инструментов). С Материей 3 он может колдовать это заклинание в чувственном радиусе.

Механика Стражей Покрова: **Взгляд сквозь Горы**

Набор Костей: Интеллект + Ремесла или Оккультизм + Материя

Иногда Страж является следователем, иногда - убийцей, и иногда он может быть шпионом. Эта механика позволяет магу буквально смотреть сквозь стены, скрывающие его действия. Хотя прозрачность или непрозрачность измененного материала работает в обе стороны, умный волеборец всегда найдет способ использовать эту магию себе во благо.

Незримая Защита (Материя ОО)

Это заклинание скрытно влияет на инертные материалы в непосредственной близости от мага, что защищает его от вреда. Воздух образует "подушку", выбивающую инерцию из несущегося кулака. Окружающая влага тушит брошенные огненный снаряд. Пули временно становятся более мягкими, что ослабляет силу их воздействие. Точный метод защиты варьируется от мага к магу и от атаки к атаке. Хотя эффект остается тот же: общая защита от практически любого физического вреда.

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг получает один пункт брони за каждую точку в Аркануме Материи, которой он обладает. Потратив одну Ману можно увеличить длительность до одного дня. Многие маги колдуют это охранительное заклинание в начале дня как часть своих утренних ритуалов.

Учтите, что эта магическая броня не применяет против попыток оппонента осуществить захват мага (Арканы Судьбы, Разума, Пространства и Времени предоставляют охранительные заклинания, защищающие от этого). Так же это заклинание не применяется против попыток осуществившего захват оппонента пересилить мага. Тем не менее, оно защищает против попыток причинить ему вред (вычитайте пункты брони из бросков на пересиливание, делающихся для причинения магу урона или атак оружием).

Механика Свободного Совета: **Твердый Воздух**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя

Эта механика защищает мага Свободного Совета щитом из неживых элементов: воздуха, воды и чего угодно еще, что есть неподалеку. Многие маги Мистериума используют похожую механику (Интеллект + Оккультизм + Материя), относящуюся скорее к алхимии, чем к химии.

ООО Послушник Материи

Ты можешь пробить насквозь врата из кованного железа? Конечно же нет, но не потому что это - невозможно. Это лишь кажется тебе невозможным, потому что ты пока еще не знаешь, как этого достичь. Со временем и подготовкой я могу сделать это железо мягким, как масло, и податливым как глина. С моими знаниями простейшее преобразование - грязи в первоклассную сталь. Я собираю то, что сломано, и хоть стекло могу я сделать крепче камня.

Изменение Плотности (Материя ООО)

Маг может повысить или ослабить Прочность объекта.

Практика: Совершенствование или Обветшание

Действие: Мгновенное

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Игрок добавляет или вычитает один пункт за каждый набранный на заклинательном броске успех. Учтите, что изменение Прочности этим заклинанием так же соответственно изменяет и Структуру объекта.

На этом уровне маг должен касаться цели (хотя он может делать это и щипцами или другими инструментами). С Материей 4 он может колдовать это заклинание в чувственном радиусе.

Механика Серебряной Лестницы: Кузница Колдуна

Набор Костей: Интеллект + Ремесла + Материя

Маги Серебряной Лестницы используют эту механику для укрепления или уничтожения целостности объектов. Дверь автомобиля может быть сделана практически неразрушимой во время перестрелки, или каменная стена - достаточно хрупкой, чтобы разрушиться от одного сильного удара. Волеборцы Адамантиновой Стрелы используют свою версию этой же магии (Смекалка + Ремесла + Материя) для защиты своих спутников.

Бронебойность (Материя ООО)

Маг накладывает на объект свойство «бронебойности».

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Объект получает свойство бронебойности на следующий сделанный с его участием бросок. Каждый дополнительный успех продлевает влияние на один дополнительный бросок. Игрок не может выбирать, на какие броски будет распространяться влияние; каждый успешный бросок пользуется эффектом заклинания до тех пор, пока не кончится число измененных бросков или не закончится сцена.

Бронебойность так же применяется против Прочности атакуемого объекта. Количество пунктов брони, которые может игнорировать объект, зависит от познаний заклинателя в Материи:

Точки Материи	Бронебойность
3	Игнорирует один пункт брони или Прочности
4	Игнорирует два пункта брони или Прочности
5	Игнорирует три пункта брони или Прочности

Вместо воздействия на один объект, маг может воздействовать на несколько пуль: одну пулю за успех. Он может удвоить количество за каждый дополнительный фактор Цели, добавленный к колдовству, с кумулятивным -2 пенальти за каждый дополнительный фактор Цели. В случае автоматического огня, короткая очередь с Бронебойностью, наколдованной на хотя бы одну из трех пуль, получает полный эффект заклинания на всю очередь. Для средней очереди по крайней мере пять из 10 пуль должны быть целью этого заклинания для того, чтобы очередь игнорировала броню. Для длинной очереди, 10 из 20 пуль, выпущенных очередью, должны быть целью этого заклинания, чтобы вся очередь могла игнорировать броню. (Смотрите «Автоматический Огонь», сс. 160-161 Книги Правил Мира Тьмы)

Механика Адамантиновой Стрелы: Заточка Клинка

Набор Костей: Решимость + Ремесла + Материя

Даже самые тяжело бронированный враг может быть повергнут магом Стрелы с этой механикой. Пули пронзают керамические пластины так, будто бы это - листы бумаги, и даже кажущееся тупым лезвие может пронзать самые продвинутые формы защиты. Стражи Покрова используют свою собственную механику (Смекалка + Ремесла + Материя) для улучшения своего оружия.

Самоделка (Материя ООО)

Есть времена, когда вам просто нужно устройство, работающее определенным образом, и у вас нет времени настраивать его или оно просто может делать то, что вам нужно. Самоделка - это решение. Заклинание позволяет магу ловко объединить куски различных механизмов в один таким образом, чтобы тот умел совершать нужное действие. С этим заклинанием маг может к примеру объединить вместе гвоздомет и обрез для получения оружия, стреляющего ливнем гвоздей с каждым спуском курка. Или он может объединить кофемашину и миксер для мороженого для быстрого получения мороженого со вкусом кофе, или стиральную машину и сушилку для проведения стирки в один цикл.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленное (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

За каждый успех маг может скопировать одно свойство (например, выделение тепла у гриля или его способность вращать объекты внутри него) от одного механизма в другой механизм. В случае совмещения одного огнестрельного оружия с другим, одни характеристики оружия могут заменяться на другие (к примеру, создание пистолета, использующего обоймы от дробовика). Так же огнестрельное оружие может быть полностью встроено в иной механизм, что полностью скроет его до первого использования (или подробной обычной или мистической проверки).

На этом уровне маг должен касаться самодельный объект. С Материей 4 он может колдовать это заклинание в чувственном радиусе.

Механика Мистериума: **Гибридное Устройство**

Набор Костей: Интеллект + Смекалка + Материя

Маги Мистериума используют эту механику во многих целях. Пистолет на крайний случай может быть встроен в степлер или ен, к примеру, или ручка и фонарик могут быть соединены для получения светящейся ручки (для ведения записей в темноте). Некоторые Стражи Покрова копируют разные объекты один в другой для получения удобного multifunctional инструмента на все случаи жизни.

Пластичность (Материя ООО)

Посредством использования этого заклинания возможно сделать любой однородный материал на время податливым, даже те материалы, которые обычно абсолютно не гибкие (такие как лед, уголь или свинец). Пока субстанция находится под действием этого заклинания, материал может быть вылеплен руками (или магией, по желанию волеборца). Маг может, к примеру, сделать янтарь похожим на ириску и превратить в паутину, или протолкнуть руки и ноги противника в бетон, замешать и затвердить, и оставь его в этой ловушке таким образом, будто бы бетон именно так и положили.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

На этой уровне маг должен касаться цели (хотя и может делать это посредством щипцов и других инструментов). С Материей 4 он может колодовать это заклинание в чувственном радиусе.

Это заклинание делает твердые материалы такими же мягкими, как очень тугая глина, и настолько же легкими для лепки, как брусок масла. Прочность объекта определяет легкость колдовства, накладывая штраф в соотношении один к одному. Дерево (Прочность 1) проще изменить, чем армированную сталь (Прочность 4 или выше). В случае объектов из нескольких материалов используйте наибольшую Прочность. После колдовства это заклинание начинает действовать в следующий ход. Если маг пытается создать из этой субстанции что-то сложное или наполненное художественным замыслом, может потребоваться мгновенный бросок Ловкости + Ремесел.

После окончания Длительности объект возвращается к первоначальной твердости, но остается в той форме, которую ему придали. Это заклинание не изменяет Прочность или Структуру объекта. Хотя дверь банковского хранилища таким образом и можно прогнуть внутрь, сломать ее будет ничуть не легче, чем раньше.

Механика Мистериума: **Лепка Материальной Формы**

Набор Костей: Ловкость + Ремесла + Материя Эта механика использовалась магами Мистериума для бесчисленных целей. Любой источник обычно твердого материала может быть вылеплен в практически любой нужный в данный момент простой инструмент. Массивный камень или металлическая дверь может гнуться как кусок глины, или оружие враждебного мага может быть сделано мягким, гибким и бесполезным. Маги Адамантиновой Стрелы иногда используют эту

механику для создания импровизированных оружия и брони.

Починка Предмета (Материя ООО)

Маг может починить объект, не оставляя следов своей работы (он будет выглядеть так, будто никогда не ломался).

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи восстанавливают пункты Структуры в соотношении один к одному.

Механика Мистериума: **Почти как Новый**

Набор Костей: Ловкость + Ремесла + Материя

Маги Мистериума используют эту механику для исправления даже самых сильно поврежденных объектов, и способны восстанавливать их до идеального состояния.

Трансмутация Тверди (Материя ООО)

Маг может превращать одну обычную твердую субстанцию в другую обычную твердую субстанцию. Маг может превратить маленькую кучку гранита в стекло или пластиковый пресс-папье в деревянный. На этом уровне, тем не менее, маг не может превращать субстанции, состоящие из нескольких материалов. Поэтому он не может превратить машину целиком, но может превратить его крыло в бальзу или каркас - в резину.

Трансформации, затрагивающие драгоценные металлы или редкие материалы, невозможны на этом уровне. (То есть, "драгоценные" и "редкие" в обычном понимании Спящих. Хотя бриллианты никоим образом не редкие, они обладают значительным метафизическим весом, основанным на важности, которую многие люди им придают). Подобные работы требуют использования заклинания Материи 4 "Трансмутация Золота".

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

На этом уровне маг должен касаться цели (хотя и может делать это, используя щипцы и иные инструменты). С Материей 5 он может колдовать это заклинание в чувственном радиусе.

Mage: The Awakening Rulebook

Радикальные трансмутации могут наложить заклинательные штрафы. Превращение камня и метал не накладывает штрафы, а превращение камня в бумагу - может наложить штрафы в -1.

Учтите, что это заклинание не изменяет форму или Размер объекта, только его материальные элементы. Его вес становится больше или меньше на любую степень, подходящую новому материалу.

С Материей 4 твердый объект, состоящий из более чем одного материала может быть затронут одним заклинанием (хотя его все равно потребуется коснуться; Материя 5 необходима для трансмутации нескольких твердых субстанций в чувственном радиусе). Маг может воздействовать на несколько видов материалов за раз (к примеру - на разные части револьвера) или на одну часть или тип материала. (Поэтому он может трансформировать пули, которые сделаны из нескольких субстанций, или курок, или вообще все оружия, по своему желанию). Эта способность так же позволяет магии трансформировать композитные материалы в простые. Волеборец способен превратить алмаз в маленькую кучку глины, или бесценный столетний Японский металлический *tachi* в полностью деревянный меч.

Механика Серебряной Лестницы: **Меньшая Трансфигурация Материалов**

Набор Костей: Интеллект + Окультизм или Наука + Материя

Классическое искусство алхимического волшебства применялось многими магами Серебряной Лестницы. Хрупкий картонный столик может быть перевернут и превращен в стальной барьер, или крепкая дверь может превратиться в дешевое стекло. Естественно, что такая полезная магия практикуется членами всех орденов, обладающими достаточными познаниями в Аркануме Материи.

Змеиный Метаморфоз (Материя 000 + Жизнь 000)

Похожее на чудо, превратившее посох Моисея, это заклинание позволяет магии изменить часть (или части) безжизненного материала в простых насекомых, таких как пауки, скорпионы или жалящие мухи. Некоторые маги известны бросками пригоршней мелочи или гальки, в полете трансформируя объекты для помехи (или даже серьезного вреда) врагам.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Мимолетное (один ход)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Успехи определяют количество объектов (монеты, щепки), которые будут превращены, и размер создаваемого роя.

Успехи	Цели
1 успех	Одна (становится рой с радиусом в 1 ярд)
2 успеха	Две (становятся роем с радиусом в 2 ярда)
3 успеха	Четыре (становятся роем с радиусом в 4 ярда)
4 успеха	Восемь (становятся роем с радиусом в 8 ярдов)

5 успехов	16 (становятся роем с радиусом в 16 ярд)
-----------	--

Создания могут быть различного типа насекомыми. В случае роя жалящих насекомых, он обычно атакует любого человека внутри своего радиуса. (Заклинатель может направлять рой с заклинанием Жизни 2 "Контроль Базовых Форм Жизни"). Урон роя зависит от его плотности. Все размеры, перечисленные выше, наносят одну кость оглушающего вреда любому внутри своего радиуса. Рой может наносить и больше урона, если сожмется. Используя таблицу выше добавляйте одну кость за каждое уменьшение ступени размера по таблице. К примеру 16 ярдовый рой (пять успехов) может сжаться до двухъярдового, причиняя 4 кости оглушающего вреда. Броня эффективна только если покрывает все тело, и даже тогда она предоставляет лишь половину брони (округленную вниз).

Помимо того насекомых можно наделить ядом, если заклинатель примет -2 кости штрафа на заклинательный бросок. Если жертва получит хотя бы один пункт вреда, ей придется справляться с ядом рефлекторным броском Выносливости + Выживания. В случае успеха никакого вреда не будет; в случае неудачи все его наборы костей на физические действия будет получать 2 штрафные кости до конца сцены или до принятия антидота (основанного на типе созданного магом существа). Это штраф кумулятивно. Если жертва получает успешные атаки и проваливает бросок Выносливости + Выживания, ее штрафы складываются.

Созданные насекомые неразумны, и действуют исключительно на инстинктах (и поэтому это заклинание лучше всего подходит для создания естественно агрессивных ядовитых насекомых).

Механика Свободного Совета: **Жалящий Рой**

Набор Костей: Смекалка + Обращение с Животными + Жизнь

Преследуемые агрессивными существами, Волеборцы Совета используют эту механику для выигрыша времени или создания смятения и страха среди врагов. Маги Серебряной Лестницы используют свою версию этой механики (Интеллект + Обращение с Животными + Жизнь) для превращения любого мусора в оружие, направленное против их врагов.

ОООО Адепт Материи

Что я могу создать, могу и уничтожить. Каменное дерево. Даже бриллианты. Могу придать я прочность даже воздуху, других захлопнув в невидимые клетки. И если буду я в нужде иным, фантазией не наделенным доказывать всю силу своего Искусства, свинец я превращаю в золото, банальные встречая ожидания. Такова сила моего ремесла. Однажды, если и ты преуспеешь в своем учении, она быть может станет и твоей.

Изменение Эффективности (Материя ОООО)

Маг может улучшить или ухудшить работу механического объекта. Сложные предметы, такие как механические устройства, могут быть сделаны более или менее эффективными посредством аккуратных манипуляций их внутренних свойств.

Практика: Сплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Качественный бонус может быть повышен или понижен на одну кость за каждый успех (до максимального предела в плюс или минус пять костей). Максимальная скорость машины может быть повышена или понижена на 10 миль в час за каждый успех (максимум: плюс или минус 50 миль в час), или может быть повышено или понижено ее ускорение на пять за каждый успех (максимум: плюс или минус 25).

На этом уровне маг должен касаться цели. С Материей 5 маг может колдовать заклинание в чувственном радиусе.

Механика Стражей Покрова: **Форсаж**

Набор Костей: Интеллект + Ремесла или Наука + Материя

Когда устройства, к которым вынужден в своей работе прибегать Страж, не соответствуют его потребностям, он может использовать эту механику для повышения их показателей. Волеборцы Свободного Совета часто находят применение той же механики в улучшения оборудования в случае необходимости.

Аннигиляция Материи (Материя OOOO)

Маг может уничтожить саму материю, превращая ее в ничто и полностью разрушая ее атомарные связи. Фактически он стирает ее из существования. Прочность или плотность материи не влияют на ее разрушение; лишь простое количество (кубический объем) вещества оказывает влияние на этот процесс.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Длящаяся

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Каждый успех причиняет предмету один пункт вреда без необходимости превосходить его Прочность. Исключение - магические предметы, такие как улучшенные, зачарованные предметы или Артефакты, или сверхъестественные соединения и сплавы. Они не могут быть уничтожены этим заклинанием, хотя заклинание Материи 5 "Аннигиляция Необычной Материи" может влиять и на них.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Дезинтеграция**

Набор Костей: Решимость + Окультизм или Наука + Материя

Иногда защита жизней требует разрушения предметов. Иногда маги Стрелы нуждаются в быстром причинении серьезных разрушений, или в проломе стены, аннигиляции оружия или уничтожении анимированной груды неживой материи. Стражи Покрова используют ту же механику в процессе своей работы.

Меньшая Трансфигурация (Материя ОООО)

Маг может превратить одну жидкую субстанцию в другую твердую субстанцию и наоборот.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Как и в заклинании Материи 2 "Трансмутация Воды" и Материи 3 "Трансмутация Земли", за исключением того, что теперь маг может смешивать и разделять жидкие и твердые состояния, превращая воду в камень или дерево в чернила. (Это заклинание не может превратить объекты в невозможные субстанции, к примеру дерево - в "жидкое дерево")

Механика Серебряной Лестница: **Касание Архитектора**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя

Маи Серебряной Лестницы используют эту механику для изменения Святынь своих врагов, возможно - превращая мебель в масло и крепкие стены - в бумагу, преподнося другим истину о том, что ничто не может уберечься от их Искусства.

Реконфигурация Объекта (Материя ОООО)

Маг может превратить предмет в предмет иного типа. Он может к примеру превратить алюминиевую бейсбольную биту в алюминиевый меч. Его форма изменяется, но материальная структура остается неизменной.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Простой или сложный объект может быть превращен в другой простой или сложный объект. Его Прочность, Структура или Размер тем не менее не изменяются.

Если заклинатель комбинирует этот эффект с "Трансмутацией Земли", он может тем же колдовством изменить материальную структуру предмета. (Смотрите "Комбинированное Колдовство")

Механика Серебряной Лестницы: **Рука Мастера**

Набор Костей: Ловкость + Ремесла + Материя

Маги Серебряной Лестницы могут влиять своей волей на форму безжизненной материи посредством этой механики, превращая объекты в более полезные. Маги всех орденов с достаточными познаниями

в Арканумами Материи находят применение этой механике.

Лепка Воздуха (Материя OOOO)

Маг может контролировать поток и плотность воздуха или рассеянность газообразной субстанции, такой как горчичный газ, нервно-паралитический газ или гелий.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг влияет на объем воздуха или газа, основанный на своем успехе. Касательно воздуха, успехи распределяются между затронутым объемом и уменьшением или увеличением давления (плотности молекул воздуха), измеряемой в Силе.

Успехи	Затронутый объем	Давление
1 успех	5 кубических ярдов	O
2 успеха	10 куб. ярдов	OO
3 успеха	20 куб. ярдов	OOO
4 успеха	40 куб. ярдов	OOOO
5 успехов	80 куб. ярдов	OOOOO

Вылепливая воздух или газ, для достижения особенно сложной формы, такой как придание воздуху формы человека, магу может потребоваться бросок Ловкости + Ремесел. Точные детали, такие как черты лица, могут потребовать даже выдающегося успеха на этом броске (хотя воздух и невидим, если только кто-то не кинет в него краску или пыль). Точки Силы выступают в качестве Прочности против снарядов и иных атак, которые для достижения цели сначала должны преодолеть вылепленный воздух (смотрите правила для укрытий на сс. 162-164 Книги Правил Мира Тьмы).

Перемещая воздух заклинатель сравнивает показатель Силы с существующей силой ветра. заклинатель может повысить или понизить этот показатель на показатель Силы. Обычная погода может обладать Силой 0, в то время как очень ветреный день - Силой 1. Ураган может обладать силой 2 или даже 3.

За ход заклинатель может рефлекторно контролировать и перемещать затронутый объем воздуха со скоростью в один ярд за каждую точку в Гносисе, которой он обладает. Если он использует Силы 3 в колдовстве этого заклинания, он может придать воздуху и более сильное ускорение: 10 ярдов за каждую точку Гносиса. Люди, стоящие на пути у ветра, могут быть сбиты с ног. Если Сила ветра *превышает* Силу человека, им должен быть сделан успешный бросок Силы + Атлетики, или тот будет сбит с ног (эффект нокдауна, с. 168 **Книги Правил Мира Тьмы**).

Применительно к газу, маг может контролировать поток испарений, не позволяя ему попадать в определенные области или даже рефлекторно перемещать его со скоростью в один ярд за точку Гносиса (или 10 ярдов за точку Гносиса с Силами 3).

Механика Адамантиновой Стрелы: **Попутный Ветер**

Набор Костей: Выносливость + Оккультизм + Материя

С этой механикой маги Адамантиновой Стрелы буквально сдувают своих врагов и становятся практически иммунны к биохимическим газам, так как не позволяют им до себя добраться.

Трансмутация Воздуха (Материя OOOO)

Маг может трансформировать одну газообразную субстанцию в другую газообразную субстанцию, к примеру - нервно-паралитический газ в безвредный кислород или кислород в веселящий газ.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Учтите, что это заклинание не изменяет плотность газа.

Механика Мистериума: **Свежий Воздух**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя

Маги Мистериума известны изучением веками закрытых гробниц. Эта механика позволяет им наполнить эти пыльные места свежим воздухом.

Трансмутация Золота (Материя OOOO)

Маг может преобразовать драгоценный или редкий материал, такой как золото или бриллианты, в простой материал, такой как дерево или глина.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Это заклинание похоже на "Трансмутацию Земли", за тем исключением, что может колдоваться на драгоценные материалы, редкие или ценные материалы (несущие метафизический вес, основанный на важности материала в культуре, к которой относится сам маг). Заклинатель не может изменять состояние материала (жидкое или твердое), если только не будет колдовать это заклинание комбинированно с "Меньшей Трансмогрификацией".

Механика Стражей Покрова: **Пирит**

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм или Наука + Материя

Маги-Стражи используют эту механику для наказания тех, кто считает, что может откупиться от чего-угодно, превращая богатства в глину и опавшую листву.

OOOOO Мастер Материи

Я создаю те сплавы, что выходят за пределы знаний человека, и элементы, коих нет в Периодической Таблице. Могу я по желанию объекты увеличить или сжать, и даже уничтожить легендарные сокровища - Атлантический Артефакты. В руках моих божественная сила, превосходящая известное науке.

Изменение Размера (Материя OOOOO)

Может изменить Размер объекта, сделать его больше или меньше.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Один пункт Размера может быть изменен за каждый успех, с максимальный лимитом, равным количеству точек в Материи у заклинателя.

Механика Свободного Совета: **Уменьшающий Луч**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя

Расширяя или сжимая пространство между атомами объекта, маги Свободного Совета может увеличить или уменьшить его размер без изменения каких-либо свойств материала. Маги Адамантиновой Стерлы иногда используют эту механику для сокрытия тайного вооружения и иного снаряжения.

Аннигиляция Экстроординарной Материи (Материя OOOOO)

Идентично способности уничтожать обычные материалы в "Уничтожении Материи", за тем исключением, что может влиять на волшебные субстанции, такие как зачарованные или улучшенные предметы, Артефакты и Таумиум (смотрите "Ковка Таумимума" ниже).

Практика: Уничтожение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длительная

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Каждый успех причиняет один пункт вреда объекту без необходимости преодолевать его Прочность.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Обращение в Прах**

Набор Костей: Решимость + Оккультизм или Наука + Материя

Даже самые прочные материалы не выдержат воздействия мага Стрелы, вооруженного этой механикой. Таумимум и другие подобные субстанции могут быть уничтожены волеборцем, лишая оппонента лучшей его защиты и вооружения.

Ковка Таумиума (Материя OOOOO + Суть OOO)

Мастера Материи могут ковать субстанцию, которая, будучи заряженная Маной, способна ограждать от мистических угроз. Названный "таумиум" (от греческого "чудо"), этот материал создается из сплава идеального золота (орихалька), серебра (лунаргента) и ртути (гермиума). (Учтите: Преобразованные версии этих материалов не подходят). В результате получается тщательно скованная идеально зеркальная субстанция. Заряженный Маной, таумиум слегка светится. Объекты из таумиума могут иметь форму ожерелья, доспехов, часов или меча. Форма и размер объекта не влияют на сильно противомгии, которую этот объект предоставляет.

Практика: Сотворение

Действие: Длительное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана (минимум)

Один успех создает кусок таумиума Размером 1, Прочностью 1, со способностью хранить 1 пункт Маны, которая тратится на защиту от магии. Магу требуются дополнительные успехи для увеличения вместимости Маны, так же к искомому числу успехов добавляются успехи для увеличения Прочности, Размера, качественного бонуса и показателя брони (в соотношении один к одному). Если маг хочет того, он может создать таумиум и без отличных от противомгии преимуществ).

Этот сплав разрушается с истечением длительности заклинания, поэтому маги часто колдуют это заклинание с Бесконечной Длительностью. Используйте следующие факторы Длительности:

Длительность	Требуемые успехи
Одна сцена/час	1 успех
24 часа	2 успеха
Два дня	3 успеха
Одна неделя	4 успеха
Один месяц	5 успехов
Бесконечно	6 успехов

Пример: Тигель создает таумимовое кольцо. Оно обладает Размером 1, Прочностью 4, вместимостью Маны в пять пунктов, и бесконечной длительностью. Для его создания потребуется 14 успехов. Один успех даст Размер 1, Прочность 1 и вместимость Маны в один пункт, три успеха увеличат Прочность до 4. Четыре успеха увеличат вместимость Маны до 5, и 6 успехов требуется для бесконечной Длительности.

Сотворенный таумимум должен быть заряжен пунктами Маны. Каждый раз когда он отражает магию (рефлексивным действием, если только сам маг не запрещает это), он тратит один из этих пунктов. Если пункты кончаются, он не может отражать магию до тех пор, пока не будет перезаряжен. Отражение принимает форму рефлекторного противозаклинания, эффективного против любой Арканы, против и вульгарной, и скрытой магии. Набор костей защиты равен Гносису + Материи создателя таумиума.

Владелец таумиумового оружия может использовать хранящуюся в оружии ману для превращения урона от оружия в смертельный. Это - рефлекторное действие, требующее одну Ману из запасов, хранящихся в таумиумном оружии. Таумиум должен быть Размера 3 или больше для того, чтобы выступать в роли эффективной брони.

Механика Серебряной Лестницы: **Кузница Гефеста**

Набор Костей: Ловкость + Оккультизм + Материя

Названная в честь божественного кузница, эта механика позволяет магам Серебряной Стрелы создавать Таумимум, возможно самый идеальный из всех субстанций. С этим материалом враждебная магия может быть отражена, а врагам - причинены ужасные раны. Маги Адамантиновой Стрелы, достигшие мастерства в этом Аркануме так же известны использованием этой механики.

Великая Трансмогрификация (Материя OOOOO)

Маг может трансформировать жидкости и материалы в газы и наоборот, в любых сочетаниях.

Практика: Изменение

Действие: Мгновенное

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Как и в заклинании Материи 4 "Меньшая Трансмогрификация", за тем исключением, что теперь маг может свободно взаимопревращать жидкие, твердые и газообразные состояния, включая драгоценный и редкие субстанции (как описанно в заклинании "Трансмутация Золота")

Механика Свободного Совета: **Игры в Бога**

Набор Костей: Интеллект + Наука + Материя

Маги Свободного Совета используют эту механику для совершения практически любых действий с материей. Стражи Покрова используют в своей работе ту же механику, уничтожая свидетельства паранормального посредством трансформации материи.

Истинное Сотворение (Материя OOOOO)

Маг создает объект из ничего.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Создаваемый объект может быть Размера 3 или меньше, с одним дополнительным пунктом Размера за каждый выброшенный при колдовстве успех. Его Прочность полностью зависит от материала, но дополнительные успехи могут быть распределены и в Прочности для укрепления предмета.

Сложные объекты, такие как автомобили, могут потребовать рефлекторного броска Интеллекта + Ремесел или Наука. По усмотрению Рассказчика заклинателю может потребоваться даже соответствующая Специализация Навыка (к примеру, Авто-ремонт) для того, чтобы создавать такие предметы. Спортивная машина BMW (Размер 10) может потребовать семи успехов на заклинательном броске в дополнение к успешному броску Интеллекта + Ремесел или Науки.

Механика Серебряной Лестницы: **Ex Nihilo**

Набор Костей: Решимость + Наука + Материя

Сила создавать материалы из ничего может казаться божественной. Неудивительно, что Серебряная Лестница разработала эту механику именно по этой причине. Любой реальный материал может быть создан и изменен, обычными ли методами, или иными Арканами. Маги Свободного Совета используют похожую механику (Интеллект + Наука + Материя) посредством "рассеяной энергии", "Темной Материи" или любого другого источника.

Механизм Само-Восстановления (Материя OOOOO)

Маг может придать объекту функции само-восстановления. Понимание волеборца становится таким, что он может создавать материю, "исцеляющую" саму себя посредством связывания соседних молекул, на атомном уровне восстанавливая их структуру так, как не может даже представить современная наука.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длительная

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Каждый успех позволяет объекту автоматически восстанавливать пункты Структуры со скоростью один пункт в 15 минут.

Механика Мистериума: **Из Пепла**

Набор Костей: Собранность + Ремесла + Материя

Даже полностью уничтоженный, обработанный этой механикой Мистериума объект может себя исцелить из пепла и микроскопических фрагментов. Маги Серебряной Лестницы используют иной подход (Впечатление + Ремесла + Материя) для достижения похожих целей.

Mind

Сфера: Общение, галлюцинации, ментальные проекции, контроль разума, телепатия.

Этот Арканум используется для связи с Всеобщим Сознанием, объединяющим всех мыслящих существ: людей, животных, духов и что угодно, способно любым образом различать себя и свое окружение. Это - Арканум мыслей, снов, эмоций, мотиваций, воспоминаний, природных инстинктов, сложного поведения и идей. Те, кто ищет мастерства в Разуме, срastaются с общностью мыслей, разделяемой всей разумной жизнью, обращают свою мистическую волю внутрь, где находят простую истину - все Сотворенное существует лишь в глазах наблюдателя.

Разум - это Арканум для тех, кто обладает широтой мышления, но не теряется в отстраненных теоретизированиях, кто стремится к цели, но сохраняет способность замечать окружение. Маги Арканума Разума предпочитают взаимодействовать, и не важно, будет ли это социальное взаимодействие или напряженный спор о богатстве и сложности внутренних переживаний. Удивительно малое число этих личностей предпочитают умственное физическому, основная масса - развивает хорошо сбалансированный подход к существованию. Среди них немало кажущихся полоумными аскетов, отрицающих нужды и желания своих "грубых приземленных форм". Во всем разнообразии типов магов те, кто стремится изучать разум - наиболее склонны к радикальным изменениям по мере роста из понимания, к открытости для новых образов мысли, в буквальном смысле даже не вообразимых ими ранее.

Правящее Царство: Пандемониум

Явная/Скрытая пара Пространства/Разума - Правящие Арканы Пандемониума, места искупления душ, где грехи, совершенный ими в материальном мире, искупаются, чтобы душа могла вернуться в свою купель. Разум - эфемерное выражение этой пары.

О Новопосвященный Разума

Выйди за пределы и коснись Мирового Разума. Ты увидишь, что он отражает окружающих тебя и тебя самого. Может ли ты не чувствовать окружающий тебя поток сознания? Ты распознаешь отличительные свойства тренированного разума, способного пожать плоды силы сознания, и почувствуешь тех, кто тебя окружает. Ты станешь способен мыслить двумя разумами вместо одного.

Восприятие Ауры (Разум О)

Маг может определить ментальное и эмоциональное состояние мыслящего существа посредством чтения их ауры. Некоторые маги воспринимают ауры как набор цветом, тогда как другие описывают их в терминах музыкальных нот, запахов или вкусов или других не чувственных ощущений.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Для деталей смотрите пояснения. Учтите, что это заклинание не позволяет магу определить природу цели. Для этого требуется заклинание "Идеальное Видение".

Механика Адамантиновой Стрелы: **Узнай Волка по Его Стойке**

Набор Костей: Смекалка + Эмпатия + Разум

В природе большинство созданий выдают свое эмоциональное состояние в совокупности телесных жестах, выражениях лица и других физиологических деталях (таких как запах или выделение слюны). Люди научились подавлять многие из этих деталей ради "вежливого" общения, но маги Адамантиновой Стрелы могут видеть сквозь эти выдумки цивилизации и считывать истинные намерения цели. Волеборцы Серебряной Лестницы так же известны разработкой этой механики; возможность контролировать человека посредством понимания его эмоций не должна быть недооцененной.

Маркеры Аур

Ментальное или Эмоциональное состояние*	Цвет
Испуг	Оранжевый
Агрессия	Фиолетовый
Злость	Ярко Красный
Горечь	Коричневый
Спокойствие	Светло-Голубой
Сопереживание	Розовый
Убежденность	Бледно-лиловый
Депрессия	Серый
Страсть/Похоть	Алый
Недоверие	Светло-Зелёный
Зависть	Темно-Зелёный
Взволнованность	Фиолетовый
Щедрость	Розовый
Счастье	Vermillion
Ненависть	Черный
Идеализм	Желтый
Невинность	Белый
Влюбленность	Ярко-Синий
Одержимость	Ярко-Зелёный
Грусть	Серебряный
Одухотворенность	Золотой
Подозрение	Темно-Синий
Смущение	Нечеткие, меняющиеся цвета
Взбешенность	Часто идущие рябью цвета
Мечтательность	Яркие, мерцающие цвета

- Для чтения ментального и эмоционального состояния требуется заклинание Разума 1 "Восприятие Ауры"

Природа**	Цвет
Пробужденный	Мириады искр в ауре
Спящий	Слабая, смазанная аура
Сноходец	Смазанная аура со слабым свечением внутри
Отсутствие души	Пустая дыра на том месте, где должна быть аура
Гейс Судьбы	Черные цепи, обвивающие ауру
Вампир	Бледные цвета ауры
Перевертыш	Сильно вибрирующая аура
Призрак	Фрагментарная, постоянно меняющаяся аура
Лич	Черные прожилки в ауре

- ♦ Определение природы ауры требует заклинания Сути 1 “Идеальное Видение”

Один Разум, Две Мысли (Разум О)

Это заклинание позволяет магу удерживать два самостоятельных и полностью независимых направления мысли в один и тот же момент, если только это не сопровождается тяжелыми физическими усилиями. Он создает параллельные процессы в своем сознательном разуме. Хотя он и не может делать что-либо, требующее непосредственной и интенсивной физической работы (к примеру, одновременно чинить компьютер и продумывать побудительную речь в одно и то же время), он может позволить себе одно из этих действий сопровождать минимальными физическими усилиями (к примеру, планирование речи и печать на клавиатуре заметки для местной газеты). Практика: Склонение

Действие: Мгновенное Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый Цена: Нет

Волеборец может удерживать в своем разуме две мысли одновременно, что позволяет ему выполнять два ментальных действия длительного действия (в противовес мгновенным действиям, и действиям, связанным с физическими усилиями) в один и тот же момент. Он может, к примеру, изучать оккультные случаи, сочиняя при этом стихотворение, но не может делать что-либо из этого одновременно с починкой автомобиля.

Механика Серебряной Лестницы: **Думать за Двоих** Набор Костей: Смекалка + Расследования + Разум Лидеры думают не только за себя, но и за тех, кого почитают своими вассалами. Волеборцы Серебряной Лестницы используют эту механику для решения многих управленческих задач в ограниченный промежуток времени, коим они обычно и ограничены. Маги Мистериума так же иногда используют эту же механику, особенно когда дело касается сложных вопросов необычайно туманных знаний.

Ощущение Сознания (Разум О)

Маг может определять присутствие разумов в материальном мире или ментальных проекций в состоянии Сумрака (Смотрите “Проекция Сознания”). Он знает, как определять присутствие психической активности, начиная от самой базовой (которой обладают простейшие представители животного мира) до самой сложной и развитой (могучие лорды мира духов, наиболее просветленные волеборцы и тому подобное). Эти ощущения позволяют магу чувствовать присутствие иных мыслящих

Mage: The Awakening Rulebook

существ, и определять тип разума, которым эти существа мыслят. (Ощущения могут и не подсказать магу различия между разумом таракана и навозного жука, но определенно подскажут ему различия между разумом насекомого и рептилии).

Маг определяет основной тип разума, который ощутил (призрак, бестелесное сознание или дух, к примеру), и подобные ощущения позволяют магу чувствовать слежку или наблюдение существа из иного измерения.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг может почувствовать присутствие сознания в пределах зрительного радиуса. Успеха используются для преодоления любого сверхъестественного сокрытия, которым может обладать это сознание. Во время своей работы это заклинание создает вокруг мага “безопасную зону”, в которую никто не может войти без его ведома.

Механика Мистериума: **Глаз Разума**

Набор Костей: Смекалка + Эмпатия + Разум

Маги Мистериума используют эту механику для определения присутствия иных мыслящих существ. Пробирающимся по древним руинам она может открыть тысячи сознаний насекомых, тем самым указав на ловушку, или один высокоразвитый разум, что укажет на совсем иной тип стража. Некоторые Стражи Покрова так же используют эту механику для обнаружения неожиданных свидетелей, что позволяет им быстрее принимать меры по сокрытию любого потенциального прорыва покровов.

Третий Глаз (Разум О)

Маг получает Взор Мага (смотрите “Взор Мага”). Он чувствует применение поблизости от него необычных ментальных способностей, таких как телепатия, психометрия, ESP, ощущая колебания, оставленные выдающимися мыслительными усилиями. Маг может так же изучать резонанс, определяя его эмоциональные и психические свойства: конкретные нюансы воли, сознания или иного проявления разумности того, кто этот резонанс создал. Он может чувствовать ментальные процессы, которые вылились в создание резонанса (такие как сильное эмоциональное состояние или мощное усилие воли), определяя контекст и причины резонанса.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Смотрите “Резонанс” для правил изучения магии с помощью этого заклинания.

Механика Стражей Покрова: **Чешуйки Мысли**

Набор Костей: Смекалка + Эмпатия + Разум

Возможно один из самых полезных инструментов для изучения резонанса, доступный Стражам, эта механика позволяет этим волеборцам определять мыслительные процессы и скрытые причины, что ближе продвигает их к нужной цели. Маги Свободного Совета так же наслаждаются использованием похожей магии (Впечатление + Эмпатия + Разум), ныряя в отзвуки сознания для лучшего понимания потаенных факторов, лежащих за изменениями самого облика магии.

ОО Новичок Разума

Говорить с сердцами и разумами других. Контролировать мысли и действия простых земных существ: насекомых, рептилий и им подобных. Защищать свое сознание, свои секреты и даже свою физическую форму. Вот дары, отныне открытые твоему взору.

Изменение Ауры (Разум ОО)

Маг может изменять собственную ауру. Он может создать отражение любого ментального и эмоционального состояния по своему желанию (он не изменяет само ментальное или эмоциональное состояние, но лишь их отражения в ауре). Тем не менее он не может изменить свою природу для того, чтобы казаться кем-либо, кем на самом деле не является (он не может принять на себя ауру Спящего или вампира).

Практика: Сокрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Смотрите “Маркеры Ауры”. Если колдуется совместно с Сутью 2, это заклинание позволяет так же изменить и природу ауры мага, как и в заклинании “Трансформация Ауры”.

Это заклинание не может быть определено заклинаниям Взора Мага “Третий Глаз” или “Идеальное Видение” большего потенциала. Даже если это заклинание обнаружено, истинное ментальное или эмоциональное состояние мага может быть определено лишь превосходством Потенциала этого заклинания с помощью заклинания, направленного на чтение ментального состояния ауры, такого как “Восприятие Ауры”, если только измененная аура не будет развеяна.

Механика Стражей Покрова: **Облачение во Внутреннюю Маску**

Набор Костей: Манипуляции + Обман + Разум

Возможно, наиболее часто используемая Стражами для сокрытия истинных намерений, эта механика тем не менее имеет множество вариаций. Волеборцы Серебряной Лестницы иногда используют ее вариант (Собранность + Обман + Разум) для сокрытия своих истинных чувств.

Контроль Зверя (Разум ОО)

Маг манипулирует разумом простейших (рептилий, насекомых, рыб или беспозвоночных), осуществляя над ними базовый телепатический контроль. Он может склонить подобных существ к исполнению своих команд в любой степени, если только эти существа способны воспринять то, что от них требуется. Эти команды не могут быть полностью чужды существу (к примеру, команда муравьям маршировать в огонь или морской рыбе среднего размера - выпрыгнуть на сушу). В остальных случаях команды мага добросовестно исполняются.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Решимость

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Животное может получить приказ на выполнение одного действия за каждый набранный успех. Это может быть что-то на подобии "плыви туда" или "стой" или "съешь эту еду". С двумя успехами это может быть "найди крысу и убей ее", и с тремя успехами команда может быть похожа на "укуси того парня, вытащи у него из кармана записную книжку и принеси ее мне". Задача может включать серию действий, если каждое из действий - простое и прямолинейное.

Эффект длится до тех пор, пока команда не будет выполнена или до конца сцены.

Механика Серебряной Лестницы: **Узурпация Младшей Короны**

Набор Костей: Впечатление + Обращение с Животными + Разум против Решимости

Некоторые маги Лестницы наслаждаются использованием этой механики в качестве средства поддержания в доме порядка. Они изгоняют нежелательных насекомых и иных вредителей, и могут приказывать опасным простейшим (таким как акула или аллигатор) служить им в качестве домашних животных или стражи. Ни один орден не оспаривает полезность этой механики.

Эмоциональный Порыв (Разум ОО)

Маг может проецировать эмоции. Эти чувства - скорее намеки, чем утверждения, хотя и могут быть чрезвычайно эффективны в конкретной ситуации и с конкретным человеком. (Заставить кого-то, находящегося в ветхом старом доме, испытывать грусть, логично и вероятно будет воспринято естественным образом, в то время как принуждение кого либо испытывать садистскую радость на похоронах своего же брата почти наверняка вызовет у цели вопросы об источнике подобных эмоций).

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Собранный + Гносис

Длительность: Длительная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Если цель - маг с по крайней мере одной точкой Разума, он может почувствовать, что им манипулируют, с помощью своего Шестого Чувства. Для распознавания манипуляций собственными эмоциями делается рефлексорный бросок Смекалки + Собранности. Он не будет знать никаких деталей, если не наколдует магию (такую как "Третий Глаз") для изучения подробностей. Многие маги реагируют на подобное созданием "Ментального Щита", описанного ниже.

Механика Мистериума: **Власть над Сердцем**

Набор Костей: Манипуляции + Эмпатия + Разум против Собранности + Гносиса

Грубая демонстрация силы не всегда необходима или уместна. Маги Мистериума часто обходятся простым эмоциональным внушением. Стражи Покрова так же используют подобную магию (Смекалка + Эмпатия + Разум) для аккуратного отвлечения несведущих от секретов, которых они не готовы познать.

Первое Впечатление (Разум ОО)

Иногда Вы чувствуете, что знаете, доверяете человеку, что он обязательно станет вашим другом. Маг с этим заклинанием может создавать такие ощущения вне зависимости от их истинности или ложности. Этот тип спонтанной связи может заставить выбранного человека лучше чувствовать себя в присутствии мага и может помочь в создании дружбы, интрижки или даже простой аферы.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Каждый успех добавляет одну кость к набору костей *первого* основанного на Социальных Атрибутах броска, сделанного магом в отношении впервые встреченного человека. Результат первого впечатления обычно накладывает отпечаток на все остальные взаимодействия этого человека с магом.

Механика Свободного Совета: **Лицо, Которому Можно Доверять**

Набор Костей: Впечатление + Этикет + Разум

Полезно чем-либо подкрепить свой шарм, но шарм сам по себе не даст нужного результата, будучи бесцельно растраченными. Маги Совета используют эту механику для установки тона взаимоотношений с другими. Члены Серебряной Лестницы так же известны использованием этой же магии, не видя ничего дурного в этом маленьком жульничестве.

Инкогнито (Разум ОО)

Не смотря на название заклинания, маг не забывается теми, кто видел его рядом или говорил с ним. Вместо этого, они не видят в нем ничего особенного, и поэтому с легкостью забывают его так же, как и любого другого человека. На улице на него обращают внимание не больше, чем на любого другого Спящего, и быстро забывают о том, что вообще его видели.

Практика: Соккрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена) Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Каждый успех добавляется к сложности замечания или запоминания мага. Учтите, что любые грубо привлекающие внимание действия автоматически разрушают тонкое сокрытие этого заклинания.

Заклинание влияет на каждого, кто видит мага. Ему не требуются дополнительные факторы Цели для воздействия на более чем одного человека. Те, кто обладает какой-либо формой ментальной защитой (такой, как "Ментальный Щит", описанный ниже), участвуют в рефлекторном состязательном броске Гносиса + Разума при первой встрече с заклинателем. Если успехи броска равны или превышают Потенциал заклинания "Инкогнито", наблюдатель запоминает мага обычным образом.

Механика Стражей Покрова: **Вечный Незнакомец**

Набор Костей: Смекалка + Обман + Разум

Страж, применяющий эту механику, является незнакомцем везде, где бы не оказался, если не привлекает к себе повышенного внимания. Окружающие занимаются своими делами, не обращая внимания на его перемещения.

Дыра в Памяти (Разум ОО)

Посредством дробления своего разума маг может сделать так, что даже он сам не будет помнить определенный мысли, спрятанные в глубинах его разума (временно или постоянно), что позволит ему убедительно лгать даже под полиграфом или телепатической проверкой.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг разделяет части своего сознания, вычитая одну кость за каждый успех из чужих наборов костей на бросках определения лжи. Другими словами, он может решить скрыть тот факт, что он убил члена своего кабала, спрятав свои воспоминания об этом событии, но не может единомоментно спрятать все известные ему факты.

Механика Свободного Совета: **Бастионы Мысли**

Набор Костей: Собранность + Оккультизм + Разум

Развитие магической науки - не всегда честное занятие. Члены Свободного Совета используют эту механику для нечестных дел, в которых им время от времени приходится участвовать.

Ментальный Щит (Разум ОО)

Маг может воздвигнуть ментальный щит для самозащиты. Он может защитить свои мысли, ограждая их от внимания окружающих. Это может означать сокрытие своего разума от любого типа наблюдения, простое закрытие своих мыслей от чтения или даже сокрытие определённых мыслей.

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг вычитает одну кость за каждую точку, которой он обладает в Аркануме Разума, из всех направленных на него заклинаний или сверхъестественных сил, позволяющих ментальный контроль, обнаружение или воздействие. Потратив одну Ману можно увеличить Длительность этого заклинания до одного дня. Большинство магов колдуют подобные охранные заклинания в начале дня как часть своих утренних ритуалов. Успехи используются в боевых попытках развеять щит.

Помимо того Ментальный Щит помогает заклинателю видеть сквозь ментальные иллюзии, такие как "Обман Чувств" или "Самозванец". При первом столкновении с этими заклинаниями маг может увидеть сквозь иллюзии с помощью рефлекторного и состязательного броска Гносиса + Разума.

Это заклинание может колдоваться в любой момент хода, даже если Инициатива заклинателя заставляет его действовать после нападающего. В таком случае это подобно уклонению (смотрите с. 156 **Книги Правил Мира Тьмы**)

Механика Адамантиновой Стрелы: **Капкан**

Набор Костей: Решимость + Оккультизм + Разум

Маги Адамантиновой Стрелы любят психическую защиту, предоставляемую этой магией. Маги Серебряной Лестницы так же ценят эту механику за то, что та лучше позволяет быть уверенными, что ни один соперник не превзойдет их в восприятии мистического.

Обман Чувств (Разум ОО)

Волеборец может защитить себя от вреда, манипулируя восприятиями других и убеждая их в том, что он немного смещен относительно реального положения, к примеру заставляя нападающего мгновенно поверить в то, что маг стоит на пол-шага левее. Или заклинатель может проецировать незаметное, но сильное влияние, заставляющее врагов замешкаться в критический момент и останавливать удары. Фатальный выстрел в грудь может быть обращен в царапину, или ужасающий удар в ногу может обернуться просто болезненным ударом, не повредившим функциональность ноги. Подобная магия не помогает справляться с атаками по площади (таких, как взрывы) или независимых от кажущегося местоположения мага (таких, как падения с высоты).

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг получает один пункт брони за каждую свою точку в Аркануме Разума. Потратив один пункт Маны, Длительность можно увеличить до одного дня. Многие маги колдуют подобные охранные заклинания в начале дня как часть своих утренних ритуалов. Успехи используются в боевых попытках развеять щит.

Учтите, что эта магическая броня применяется против попыток схватить заклинателя (и его Защита, и его броня от Обмана Чувств вычитаются из набора кубов того, кто пытается схватить мага), но не защищает против попыток оппонента пересилить и/или причинить урон после того, как ему удалось схватить мага.

Побочным эффектом этого заклинания является того, что атакующий, защищенный заклинанием "Ментальный Щит", может видеть сквозь иллюзии Обмана Чувств с помощью рефлекторного и состязательного броска Гносиса + Разума. Если успехи броска равны или превышают успехи заклинания Обмана Чувств, атакующий будет игнорировать броню от Обмана Чувств.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Шепчущий Щит**

Набор Костей: Манипуляции + Скрытность + Разум

Эта механика защищает мага Стрелы с помощью набора галлюцинаций и внушений. Собирающиеся атакующая становятся неуверенными в своих чувствах и даже в своих намерениях.

Раскрытие Незрячего Глаза (Разум ОО)

Как и в заклинании Разума 1 "Третий Глаз", за тем исключением, что маг колдует его на другого мага или даже иное сверхъестественное существо, такое как призрак или оборотень. Если заклинание колдуется на Спящего, оно незамедлительно вызывает Неверие, даже если его Длительность - меньше одной сцены.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Цена: Нет

Если цель не желает этого, она может сопротивляться рефлекторным и состязательным броском Решимости + Гносиса.

Механика Серебряной Лестницы: **Узри Моими Глазами**

Набор Костей: Впечатление + Убеждение + Разум

Может быть сложным вдохновить кого-либо следовать чужому плану, если ему не хватает понимания его деталей. Маги Серебряной Лестницы используют эту механику для раскрытия другим деталей ситуации, позволяя им понимать, что замысел мага - наилучшее решение. Стражи Покрова открывают

это необычное восприятие перед другими (Смекалка + Убеждение + Разум) для того, что все могли действовать эффективно в деле защиты неприкосновенности Тайн.

Голос Издалека (Разум ОО)

Маг может осуществить ограниченную телепатическую проекцию. Эта ментальная связь не несет в себе сверхъестественных внушений, и реципиент понимает, что это - не его собственные мысли, если только не страдает ментальными расстройствами или не верит в голоса. Подобная связь может служить носителем эмпатической проекции (смотрите "Эмоциональный Порыв").

Практика: Управление

Действие: Мгновенное; вычитайте Решимость цели

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг может проецировать одно слово за успех.

Если цель осведомлена и согласна на воздействие, ее Решимость не вычитается из набора костей заклинателя.

Механика Мистериума: **Слова на Ветру**

Набор Костей: Манипуляции + Выразительность + Разум - Решимость

Есть времена, когда обыденная связь неудобна или даже опасна, но члены Мистериума должны получить весточку от товарищей, будь это "Помоги!" или "Пригнись!". Точно так же, психическое утверждение "Оно - здесь!", может быть результатом месяцев исследований и вопросов. В бою маги Стрелы используют свой вариант этой магии (Впечатление + Выразительность + Разум) для связи.

ООО Послушник Разума

Освободи себя и погрузись в глубины сознания. Слушай мысли окружающих и слышь правду в их словах, не обращая внимания на язык, на котором они говорят. Защити чужое сознание от вреда или обнаружения, или нанеси ему вред ударом по самой его психике. Укрепи свои мысли и способности. Раздели свой разум еще больше, не теряя сосредоточенности и ясности. Будь повелителем своего воображения вне зависимости от своего сна или бодрствования.

Усиление Разума (Разум ООО)

Маг может поднять один из своих Ментальных или Социальных Атрибутов.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Один Ментальный или Социальный Атрибут может быть поднят на одну точку за каждый успех вплоть до максимума, равного количеству точек в Аркануме Разума заклинателя. К примеру, если маг обладает Интеллектом 3 и Разумом 3, и набирает на этом заклинании три успеха для повышения своего Интеллекта, этот показатель поднимается до шести точек на период Длительности заклинания. Если набираются четыре успеха, он все равно может поднять свой Интеллект лишь на три точки, так как обладает Разумом 3.

Поднятие Решимости и/или Собранности так же повышает *точки* Силы Воли, но эти дополнительные точки не предоставляют пунктов *Силы Воли*. Усиление поднимает *вместимость* Силы Воли, но не текущий *запас* пунктов. По мимо того, Сила Воли цели не может превышать 10 точек, вне зависимости от величины Решимости и/или Собранности, достигнутой с помощью этого заклинания.

Пример: *Аретуза использует Усиление Разума для поднятия своей Решимости. Она получает два успеха на колдовстве, добавляя две точки с своей Решимости. Это так же добавляет ей две точки к ее Силе Воле. Тем не менее она не получает два дополнительных пункта Силы Воли.*

Учтите, что одно и то же заклинание, сколдованное для повышения разных Ментальных или Социальных Атрибутов не будет складываться - эффект будет иметь лишь заклинание с наибольшим Потенциалом. К примеру, если маг повышает свой Интеллект на две точки и затем колдует заклинание, повышающее его Смекалку на одну точку, действовать будет лишь первое заклинание, так как оно обладает наибольшим Потенциалом. (С заклинанием Разума 4 "Идеальное Усиление" маг сможет распределять успехи среди разных Ментальных и Социальных Атрибутов).

Механика Стражей Покрова: **Освещение Внутреннего Храма**

Набор Костей: Решимость + Образованность + Разум

Стражи нуждаются в том, чтобы быть гениальными, напористыми и убедительными. Подобные достоинства во всех областях у одного человека встречаются не часто. Тем не менее, Стражи иногда должны быть еще более гениальны, напористы и убедительны, чем любое обычное человеческое существо вообще может быть. Эта механика позволяет этим волеборцам становиться Энштейнами, прося вызов обладателям даже самого выдающегося Интеллекта.

Сокрытие Ауры (Разум 000)

Маг изменяет ауру другого человека так же, как делает для себя с "Изменением Ауры". На самом деле он не меняет эмоциональное состояние человека, а лишь внешний вид его ауры.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Цель может сопротивляться заклинания рефлексорным броском Собранности + Гносиса.

Механика Мистериума: **Дар Масок**

Механика Мистериума: Манипуляции + Обман + Разум

Скрывать свое эмоциональное состояние - хорошо и полено, но проработанный план может разлететься на части если хотя бы один конспиратор выкажет свои истинные чувства. В такой ситуации волеборцы Мистериума используют эту механику для сокрытия аур своих компаньонов. И наоборот, Стражи Покрова используют эту механику для изменения чужой ауры для того, чтобы пустить ложный след, уводящий прочь от Тайн.

Высший Контроль Зверя (Разум ООО)

Маг может манипулировать средним разумом (существами вплоть до, но не включая, приматов, китообразных и головоногих). Он может осуществлять контроль большинства живых, принуждая этих существ к выполнению желаемых им действий, до тех пор, пока эти действия не чужды этим существам.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательно; цель рефлекторно бросает Решимость

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Это заклинание работает так же, как и "Контроль Зверя", за тем исключением, что команды можно отдавать и средним разумным существам.

Эффект длится до тех пор, пока поставленная задача не будет выполнена, или до конца сцены.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Путь Клыка и Когтя**

Набор Костей: Впечатление + Обращение с Животными + Разум против Решимости

Человеческие союзники, Пробужденные или нет, могут быть полезными, но иногда - недостаточно для поставленной задачи. Крыса может проскользнуть между стенами домов куда проще, чем любой человек, и крайне редко человеческое существо может влиять на окружающих так же, как разъяренный взрослый медведь гризли. Маги Серебряной Лестницы используют ту же магию для контроля действий и дорогих домашних животных, и менее ценных животных прислужников.

Самозванец (Разум ООО)

Маг может затуманить восприятие человека так, что тот примет заклинателя за кого-либо другого. Фальшивый образ мага может копировать реального человека или выдуманную личность, специально созданную под себя.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Собранность + Гносис

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Каждый успех делает фальшивый образ реальным для одно из чувств: зрения, слуха, осязания, и т.д. К примеру, с одним успехом маг может заставить цель поверить в то, что он выглядит как женщина (или мужчина), в то время как с думя он может еще и изменить свой голос.

Для убедительных действий от лица фальшивого образа время от времени может требоваться бросок Манипуляции + Выразительности или Обмана. Если бросок проваливается, или цель становится подозрительной (возможно из-за совершения заклинателем подозрительных действий), целью может быть сделан рефлекторный бросок Интеллекта + Расследования для того, чтобы понять, что происходит что-то неправильное.

Учтите, что это заклинание не может эмулировать преимущества Достоинства Потрясающей Внешности. Заклинатель может выглядеть точно так же, как кто-то с этим Достоинством, но если он не использует иное заклинание Разума для получения бонусов на Социальные броски, ему будет не доставать шарма копируемой персоны.

Цель, обладающая какой-либо формой сверхъестественной ментальной защиты (такой как "Ментальный Щит"), при первой встрече с заклинателем должна сделать рефлекторный и состязательный бросок Гносиса + Разума. Если успехи броска равны или превышают заклинательные успехи, цель понимает фальшивость образа.

Механика Стражей Покрова: **Маска Соответствия**

Набор Костей: Интеллект + Обман + Разум против Собранности + Гносиса

Стражи часто используют эту механику для испображения бюрократов и администраторов тех мест, как авторитет этих масок поможет им получить доступ к искомым файлам и данным.

Ментальная Стена (Разум ООО)

Маг воздвигает ментальный щит для другого человека так же, как и в заклинании "Ментальный Щит"

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Механика Стражей Покрова: **Возведение Стены Мыслей**

Набор Костей: Впечатление + Оккультизм + Разум

Спутники Стражей иногда должны быть защищены от опасного влияния, и Спящие (или иные, коим следует оставаться в неведении о мире Пробужденных) могут оставаться несведущими, если только защитить их от чуждого влияния на их сознания.

Многозадачность (Разум ООО)

Маг настраивается на сложную многозадачность.

Практика: Вплетение Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг может одновременно выполнять три ментальных длительных действия или два ментальных мгновенных действия. Учтите, что ни одно из этих действий не может быть колдовством, так как оно - нечто большее, чем усилие разума. Так же смотрите заклинание Разума 1 "Один Разум, Две Мысли".

Механика Серебряной Лестницы: **Один Рот, Много Голосов**

Набор Костей: Интеллект + Образование + Разум

Осуществление контроля над своим сознанием - один из многих шагов на пути к истинному контролю своего окружения. Маги Серебряной Лестницы используют эту механику для продумывания многих мыслей за один раз, превосходя менее одаренных людей и справляясь с находчивыми соперниками. Стражи Покрова так же любят эту механику, так как она позволяет им лучше анализировать сложные ситуации до того, как те приведут к разрушающим последствиям, или для спасения от этих последствий.

Психическая Атака (Разум ООО)

Маг осуществлять жестокую психическую атаку, причиняя психические раны, которые трансформируются в телесный урон на подобии перегорания нейронов и мышечных спазмов.

Практика: Ослабление

Действие: Мгновенное; вычитайте Решимость цели

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи причиняют оглушающий урон в соотношении один к одному.

Это заклинание так же действует на вампиров, несмотря на то что их мозг функционирует отличным от живых существ образом; их разумы все равно восприимчивы к Аркану Разума.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Психо-Дротик**

Набор Костей: Решимость + Запугивание + Разум - Решимость

Есть те, кто считает Адамантиновую Стрелу простой бандой дуболомов, применяющих вульгарную магию во имя мира. Многие маги этого ордена сохраняют эти иллюзии, не говоря о механиках,

подобных этой. Часто принимаемая за приступ или неврологическое заболевание, эта магия является ценным оружием в арсенале Стрелы. По факту она настолько полезна и незаметна, что в той или иной форме она используется большинством сведущих в Аркануме Разума магов.

Сон по Необходимости (Разум ООО)

Маг может контролировать свои циклы сна и сами сны. Он может колдовать это заклинание для регулирования своих циклов сна и спать так много или так мало, как только пожелает (хотя могут проявиться негативные физиологические последствия избытка или недостатка сна, если только для компенсации радикально измененных узоров не будет использован Арканум Жизни). Так же маг может контролировать появление сновидений и их содержание.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Специальная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

За каждый успех на этом заклинании маг автоматически успешен на одном броске для сохранения бодрствования после 24 часов без сна (то есть, бросок не нужно делать; он остается бодрствовать). Смотрите правила для "Переутомления" в **Книге Правил Мира Тьмы**. Он все еще получает штрафные кости за ослабленное состояние за каждый шести-часовой период. Помимо того, каждый заклинательный бросок так же расширяет на один максимальное число дней, которые маг может провести без сна, не теряя сознания.

Маг может вместо этого решить оставаться во сне на долгое время, на 24 часа за каждый успех.

Во сне он может контролировать содержание своих снов. Каждый успех позволяет магу один бросок на ментальное действие, мгновенное или длительно, происходящее во сне. Он может к примеру написать речь, стихи или песню, разгадать головоломку или загадку так, буд-то бы он бодрствует. В случае длительных действий он сохраняет любые набранные успехи после пробуждения и может продолжать действие на яву, либо же дождаться следующего сна (если только он сколдует это заклинание перед следующим сном). Любые сверхъестественные попытки вторжения в его сны или навязывания конкретных снов (к примеру: заклинание "Сноходец") должны превосходить Потенциал этого заклинания.

Механика Серебряной Лестницы: **Пески Морфея**

Набор Костей: Собранность + Оккультизм + Разум

Работа лидера никогда не бывает полностью выполнена. Волеборец Серебряной Лестницы может использовать эту механику для разработки планов даже во сне, создавая яркие и реалистичные сценарии в своих сновидениях, готовясь к сложностям возвышения в иерархии Пробужденных. Маги Свободного Совета так же используют эту магию, используя сны на яву и жесткий контроль сна для обдумывания сложностей своих жизни на яву.

Телепатия (Разум 000)

Это заклинание позволяет магу устанавливать прямой контакт разумов с другим разумным существом (обычно, но не всегда, человеком), общаться, обмениваться мыслями, образами и эмоциями свободным от нелепых ограничений физического общения способом. С некоторыми существами (развратными или особенно чуждыми духами, к примеру), это - не более чем пустое и раздражающее занятие для чего угодно, кроме самых простых концептов. Идеи, образы и слова могут свободно перемещаться между магом и другим человеком.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Решимость + Гносис

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Цель не может быть принуждена к каким либо конкретным действиям, хотя маг может использовать телепатическую связь для социального убеждения (или использования иных заклинаний, позволяющих психические команды). На этом уровне доступны лишь осознанные мысли. Для чтения подсознательных мыслей требуется Разум 4.

Длительность на этом уровне мимолетна. Дополнительные успехи увеличивают это время:

Успехи	Длительность
2 успеха	Два хода
3 успеха	Три хода
4 успеха	Четыре хода
5 успехов	Пять ходов

С Разумом 4 маг может колдовать это заклинание с продленной Длительностью. С Разумом 5 он может использовать продвинутые факторы продленной Длительности.

Наделенные телепатическими способностями (полученными с помощью этого Арканума или из иных источников) могут почувствовать контакт разумов, инициированный в их непосредственной близости (если успехи на мгновенном броске Смекалки + Оккультизма превзойдут Потенциал заклинания).

Этот наблюдатель может попытаться "ворваться" в контакт (если обладает Разумом 3), для чего потребуется состязательный бросок Решимости + Собранности против Потенциала заклинания.

Большее количество разумов может быть соединено путем добавления к колдовству факторов Цели, но двух-сторонняя коммуникация этим разумами доступна лишь с заклинателем. Волеборец не служит "психическим распределителем". С Разумом 5 несколько разумов можно объединить в сеть. Эта сеть может наблюдаться или подвергаться вторжениям так же, как и обычная телепатия один-на-один.

Затрагивание этим заклинанием Спящего вызывает Неверие.

Механика Свободного Совета: **Сообщество Сознаний**

Набор Костей: Смекалка + Эмпатия + Разум против Решимости + Гносиса

Телепатия и иные "психические" феномены - основа современного оккультного знания. Маги Свободного Совета уверждают в этих идеях путем использования механик, подобных этой.

Универсальный Язык (Разум ООО)

Маг может перевести любую идею в или из любой языковой базы, основанной на корневой системе. Это заклинание работает для произнесенных слов, написанных слов, закодированных сигналов и концептов, должны существовать лишь в виде мыслей. Маг должен быть способен воспринять среду, в которой выражена идея (что значит - телепатия для чтения чужого разума, к примеру) и может быть ограничен в своих способностях выразить концепт, который он способен перевести (к примеру, пытаться рассказать что-то супер-интеллектуальной инсектоидной форме жизни без необходимых для разговора на их языке частей рта).

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Туманность языка и совершенная чуждость концепта могут наложить штрафы от -1 до -3.

Механика Мистериума: **Вавилонский Камень**

Набор Костей: Интеллект + Образование + Разум

Маги Мистериума сводят все языки к их корневым концептам, идеалам, потенциально общим для всех форм общения всех мест, всех времен и всех сознаний. Таким образом они расшифровывают мертвые языки, общаются с созданиями, никогда не представавшими перед взором человека и никогда не испытывают необходимости просить кого-либо перевести им содержание дорожного знака, находясь за рубежом. Взывая к Всеобщему Бессознательному волеборцы Свободного Совета используют ту же механику, черпая из идей, общих для всех разумов.

ОООО Адепт Разума

Отныне проводник ты меж Собой и Остальными, прокладывая способный нити, что связывают все умы. Воспоминания, мечты, осознанные мысли и желания реальны для тебя, ты можешь их коснуться, ты можешь ими управлять. Способен ты смутить чужие чувства и там, где раньше мог нашептывать ты мысли, отныне можешь обратить ты разум против тела, не просто вред неся, а истинно уничтожая.

Усиление Чужого Разума (Разум ОООО)

Маг может повысить один из Ментальных или Социальных Атрибутов другого человека так же, как и в заклинании Разума 3 "Усиление Разума".

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Цель может решить собротивляться этому заклинанию рефлексорным броском Решимости + Гносиса.

С Разумом 5 маг может распределять успехи среди разных Ментальных и Социальных Атрибутов так же, как делает это для себя с заклинанием Разума 4 "Идеальное Усилиение".

Механика Серебряной Лестницы: **"Идеальные Манеры"**

Набор Костей: Решимость + Убеждение + Разум

Серебрянная Лестница ожидает от своих слуг и телохранителей работы на грани возможностей, будь то обнаружение вражеского проникновения (Смекалка) или запугивание потенциальных нарушителей спокойствия (Впечатление).

Одурманивание (Разум OOOO)

Маг может понизить Ментальные или Социальные Атрибуты другого человека.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное; вычитайте Собранность цели

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Для начала маг должен схватить или коснуться цели с помощью Силы или Ловкости + Рукопашного боя - Защита цели. Если бросок успешен, маг может мгновенным действием колдовать это заклинание в свой следующий ход. (С Разумом 5 он может колдовать это заклинание в чувственном радиусе как мгновенное действие. Ему потребуется Разум 6 для того, чтобы добавлять к заклинанию Пространство 2 для симпатического колдовства).

Каждый успех вычитает одну точку из одного из Ментальных или Социальных Атрибутов цели, вплоть до минимального значения 1. Максимальное знание, на которое может быть понижен Атрибут, равно точкам мага в Аркануме Разума.

(Понижение Решимости или Собранности так же понижает Силу Воли и Инициативу цели, а понижение Смекалки может повлиять на его Защиту).

Учтите, что то же заклинание, колдуемое для понижения иного Ментального или Социального Атрибута, не складывается с первым заклинанием - возымеет эффект лишь заклинание с наибольшим Потенциалом. К примеру, если маг понижает Интеллект цели на две точки, а затем колдует заклинание для понижения Смекалки жертвы на одну точку, действовать будет лишь первое заклинание, так как оно обладает наибольшим Потенциалом.

Механика Серебряной Лестницы: **Уменьшение Мозга**

Набор Костей: Манипуляции + Убеждение + Разум

Маги Серебряной Лестницы часто знают, как понизить мыслительные способности или социальные навыки несогласных протиников, превращая их в смущенных и заикающихся дурачков.

Проникновение в Банк Памяти (Разум OOOO)

Это заклинание дает заклинателю власть на тем, что определяет личность - памятью. Маг может добавить, изменить или удалить воспоминания цели так, как ему заблагорассудится. (Полезно, но не обязательно предварительно колдовать "Чтение Сокровенного"). Человек может забыть, где припарковал свою машину, то, что он любит клубичное мороженное, или почему на ней надета свадебная подвязка. Естественно, кратковременными или не сильно укоренившимися воспоминаниями манипулировать легче, чем долговременными или фундаментальными для данной личности, но практически любые воспоминания могут быть изменены согласно воле мага.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно кидает Решимость + Гносис

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг может получить штрафы в зависимости от глубинности изменяемых воспоминаний:

Пенальти	Воспоминания
Нет	Волеборец может манипулировать, уничтожать или создать банальные воспоминания (заставить цель забыть, где та оставила деньги на обед или поверить в то, что немногим ранее через ее мимо ее окна на работе проходил мужчина в яркой шляпе)
-1	Глубинные, но не жизненно важные воспоминания (к примеру, сделать любимым цветом цели красный вместо зеленого, заставить ее забыть о посещениях любимого ресторана, заставить ее поверить, что весь прошлый год в почтовой службе работал застенчивый и дружелюбный парнишка по имени Роджер)
-3	Изменение воспоминаний, меняющих жизнь человека (заставить цель забыть о том, что у нее есть 10-летний ребенок, заставить ее поверить в то, что до 17 лет она была полностью парализованна ниже шеи, вложить воспоминания о том, что она провела два года в путешествиях по Юго-Западу Америки с Иисусом Христом)
-5	Практически полное уничтожение воспоминаний личности или полное изменение личности (заставить кого-то полностью забыть все о взаимодействиях с окружающими или поверить в то, что она - Жанна д'Арк)

После окончания действия заклинания воспоминания возвращаются. В течении длительности заклинания психотерпия и гипноз могут помочь восстановить воспоминания жертвы. Каждый успех на заклинательном бросок накладывает -1 штраф на любые попытки восстановить память жертвы до нормального состояния (или повлиять на ложную или измененную память).

Цель нельзя заставить забыть о собственном Пробуждении (или о бытии в ином супернатуральном состоянии), так же как и о том, как использовать свои паранормальные способности. Эта часть личности слишком тесно переплетена с разумом и душой для того, чтобы ее изменить. Так же на этом уровне нельзя изменить Порок и Добродетель. Они - аспекты личности, а не продукт ее воспоминаний (смотрите "Психическое Перепрограммирование").

Если цель - маг с хотя бы одной точкой Разума, он может почувствовать ментальную атаку посредством своего Шестого Чувства. Рефлекторный бросок Смекалки + Собранности позволит ему почувствовать попытки изменить его воспоминания. Ничего другого о нападении он не узнает, если не использует магию (к примеру, "Третий Глаз") для изучения атаки. Большинство магов реагируют на подобное воздвижением "Ментального Щита".

Присутствие этого заклинания на цели не может быть определено, если только его Потенциал не меньше Потенциала заклинания "Третьего Ока".

Механика Стражей Покрова: **Изменяя День Вчерашний**

Набор Костей: Манипуляции + Обман + Разум против Решимости + Гносиса

Если это возможно, большинство Стражей предпочтет не причинять вреда в процессе своей работы. Эта механика позволяет таким магам изменять воспоминания тех, кто видел то, что видеть не стоило. Волеборцы Серебряной Лестницы так же используют эту механику, на голом месте создавая дружеские отношения или неприязнь, за часы получая всю жизнь зарабатываемое доверие и выковыывая верных слуг из непримиримых врагов.

Ходящий-по-Грёзам (Разум ОООО)

Маг может физически погрузиться в чужой сон. Это заклинание во многом напоминает "Психическую Проекцию", за тем исключением, что волеборец погружается в грёзы спящего человека. Маг может использовать заклинания Разума находясь внутри этих снов для изменения "психического окружения" цели, контроля за комплексностью снов с такой детализацией, с какой пожелает.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Собранность + Гносис

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Если маг пожелает, он может связать свои сны с чужими (добавляя дополнительные факторы Цели во время колдовства), что позволит им всем разделить один и тот же сон.

Механика Мистериума: **Тропа Морфея**

Набор Костей: Манипуляции + Оккультизм + Разум против Собранности + Гносис

Маги Мистериума используют эту механику для проникновения в тайны внутренних вселенных, поиска ответов среди чужих мыслей и мечтаний. Эти волеборцы могут искать причину невроза, помогать человеку справляться со своими кошмарами или даже использовать чьи-либо сны как удобное место встречи для кабала. Стражи Покрова так же часто используют эту механику, аккуратно изменяя сны тех, кто слишком близко подобрался к Тайне и направляя их по ложному следу, или вовсе вынуждая полностью забросить свои поиски.

Галлюцинации (Разум OOOO)

Маг создает ложные чувственные ощущения - обман чувств.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Решимость + Гносис

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Эти галлюцинации воздействуют на одно из пяти чувств цели, плюс одно дополнительное чувство за каждый дополнительный успех. Галлюцинация может быть чем-угодно, что придет магу в голову, но лишь тем, что действительно можно почувствовать с помощью выбранных чувств. Женщина в черном платье, проходящая мимо и насвистывающая, непередаваемо плохой запах или отвратительный вкус или даже физическая боль. В случае тактильных ощущений, направленных на удержание или обездвиживание, к примеру - галлюцинации охранника, хватающего цель за плечо для того, что бы та не вошла в комнату, набором костей для "физических" целей галлюцинации будет выступать Гносис заклинателя. Конечно же, галлюцинация на самом деле не хватает цель физически. Это просто убедительная иллюзия, заставляющая цель думать, что охранник дотронулся до нее и схватил за плечо.

Заклинатель должен либо наделить иллюзию конкретными "запрограммированными" действиями, либо каждый ход сохранять концентрацию, заставляя иллюзию действовать в соответствии с собственной волей. Запрограммированные действия должны быть очень простыми, к примеру - человек, спускающийся по улице не обращая ни на кого внимание. Невероятные действия со стороны галлюцинации могут позволить цели рефлекторный бросок Решимости + Собранный для замечания обмана чувств.

Механика Свободного Совета: **Насланная Галлюцинация**

Набор Костей: Интеллект + Обман + Разум против Решимости + Гносиса

Волеборцы Совета используют эту механику для запутывания тех, кто им угрожает, или тех, кто сможет извлечь пользу из таких непростых уроков. Некоторые используют эту механику как средство введения человека в безумие, или приближения к Пробуждению. Конечно же, Стражи Покрова так же используют свою версию этой механики (Смекалка + Обман + Разум) для защиты Тайн от посторонних.

Чтение Сокровенного (Разум OOOO)

Маг может телепатически погрузиться в подсознание цели. Это дает возможность читать воспоминания цели, а не только ее поверхностные мысли.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Собранный + Гносис

Длительность: Продленная (против Свящих) или мимолетная (против магов и иных супернатуральных существ)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Действительно глубокие или травматические воспоминания (такие как эпизод насилия из детства) могут накладывать на доступ к ним пенальти (возможно, -3 в случае насилия из детства). Способность погружаться в подсознание цели дает магу помимо всего остального способность определить Порок и Добродетель цели.

Цели цель - маг с по крайней мере 1 точкой в Разуме, он может догадаться о том, что его "читают" благодаря своим Шестым Чувствам. Для обнаружения вторжения в собственное подсознание делается рефлекторный бросок Смекалки + Собранности. Без применения иных заклинания (таких как "Третий Глаз") маг не получит никакой дополнительной информации о вторжении. Многие маги реагируют на подобное воздвижением "Ментального Щита".

С Разумом 5 это заклинание может колдоваться с Продленной длительностью против магов и иных супернатуральных существ.

Механика Серебряной Лестницы: **Погружение Сквозь Потаенную Границу**

Набор Костей: Манипуляции + Эмпатия + Разум против Собранности + Гносиса

Забираясь в скрытые воспоминания окружающих волеборцы Лестницы могут определить наилучший способ контроля над ними. Неокторые люди могут управляться через их альтруизм, другие - через жадность. Маги всех орденов понимают полезность этой механики, и все они известны ее применением с самыми различными целями.

Психическая Проекция (Разум ОООО)

Маг может проецировать свой разум в состояние Сумрака. Ментальная форма не имеет Корпуса или эфемерного тела, лишь неуловимый, полу-прозрачный образ, на который можно воздействовать лишь влияющими на разум силами. Точно так же ментально спроецированный маг не может влиять на существ и предметы физически, если только не использует магию.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенная

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгранный

Цена: 1 Мана

В течении того времени, когда маг ментально спроецирован, его тело остается живым, но находится в состоянии комы. У нет возможности отслеживать текущее состояние своего здоровья или любую иную информацию о нем, если только он не использует магию. Если только тело мага умрет в то время, когда он ментально спроецирован, он почти наверняка станет призраком и переместится к подходящему якорю. (Смотрите "Призраков" на сс. 208-126 **Книги Правил Мира Тьмы**)

В то время, пока заклинатель спроецирован, его душа продолжает оставаться внутри его тела так же, как и его далекое сознание, выполняющее роль проводника между ними.

Механика Мистериума: **Сплетение Невидимых Путей**

Набор Костей: Решимость + Оккультизм + Разум

Некоторые секреты скрыты далеко за пределами царств плоти, и маги Мистериума отправляются туда, куда должно, в поисках этих секретов. Погружаясь в состояние Сумрака они странствуют среди безтелесных сущностей и подсматриваются за окружающими без необходимости физически преодолевать такие преграды, как стены.

Психический Меч (Разум OOOO)

Маг осуществляет серьезную психическую атаку.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное; вычитайте Решимость цели

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Успехи причиняют летальные повреждения в соотношении один к одному.

С Разумом 5 можно потратить одну Ману для того, чтобы сделать повреждения смертельными. Подобная выжигающая нейроны атака превосходит любую известную шкалу головной боли.

Механика Стражей Покрова: **Незримый Клинок**

Набор Костей: Впечатление + Запугивание + Разум - Решимость

Стражи используют эту механику для сохранения единства скрытого мира, заставляя тех, кто слишком глубоко погружается в секреты, которые не следует знать, умирать по неизвестной причине. Маги Адамантиновой Стрелы используют похожую магию (Сила + Запугивание + Разум) для незаметного поражения своих врагов.

Идеальное Усиление (Разум OOOO)

Маг может повысить более чем один свой Ментальный или Физический Атрибут.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Как и в заклинании Разума 3 "Усиление Разума", но успехи могут быть распределены среди Ментальными и Социальными Атрибутами мага в любой комбинации. Общее число, на которое

можно увеличить каждый Атрибут, ограниченно точками мага в Разуме.

Механика Мистериума: **Приобретенная Гениальность**

Набор Костей: Решимость + Образованность + Жизнь

Маги Мистериума известны тем, что иногда они должны быть всем и для всех - или, по крайней мере, выглядеть таковыми. Эта механика позволяет им справляться с подобными задачами.

Телепатический Контроль (Разум OOOO)

Маг может осуществлять телепатический контроль над людьми иными существами, наделенными развитым сознанием. На этом уровне цель может быть принуждена к совершению противоестественных ее природе действий (так, большинство людей могут быть принуждены к совершению откровенно суицидальных действий).

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (против Спящих) или мимолетная (против магов и иных супернатуральных целей)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

При повышении фактора Целей могут быть добавлены дополнительные цели. Все затронутые разумы должны контролироваться абсолютно одинаковым образом. Другими словами, маг может скомандовать всем затронутым целям защищать себя и рыть яму, но одно заклинание не может заставить одного человека мыть посуду, другого - готовить ужин, и третьего - мыть ванную.

Если заклинатель пытается отдать цели команду, ставящую ее в опасную ситуацию, жертвой для игнорирования команды делается новый рефлаторный и состязательный бросок (успехи нового броска должны превзойти успехи заклинания).

С Разумом 5 это заклинание может колдоваться с продленной Длительностью против магов и иных супернатуральных целей. (Или вместо это маг может колдовать более могущественное заклинание "Психическое Доминирование")

Механика Серебряной Лестницы: **Корона Королей**

Набор Костей: Манипуляции + Убеждение + Разум против Решимости + Гносиса

Эта механика редко используется с легкостью кем-либо за исключением самых ярых (или глупых) представителей Серебряной Лестницы, так как подобное насилие с легкостью способно увести с пути Мудрости. Члены всех орденов находят ей применение.

OOOOO Мастер Разума

В Незримые Царства устремись сквозь свой разум. Сознание из ничего сотвори и измени любой его аспект по своему желанию. Одень на время плоть чужую. Субстанциями управляй

нематериального мира и повелевай любому разуму любую же задачу. Вот силы мастера, силы, которые отныне принадлежат тебе.

Сеть (Разум OOOOO)

Если с помощью "Телепатии" волеборец может телепатически связаться с чужим разумом, теперь он может соединить несколько разумов для организации сети.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Число успехов определяет количество целей, которые могут быть включены в одну сеть.

Успехи	Цели
1 успех	Две
2 успеха	Четыре
3 успеха	Восемь
4 успеха	16
5 успехов	32

Цели могут решить сопротивляться заклинанию с состязательным броском Решимости + Гносиса.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Тактическая Координация**

Набор Костей: Впечатление + Эмпатия + Разум

Маги Стрелы, способные организовать эквивалент "психического центра связи", ценятся членами ордена за свою полезность в бою. Эта механика позволяет целому кабалу координировать свои действия без необходимости в визуальном контакте или произнесении слов.

Одержимость (Разум OOOOO)

Маг может психически захватить другого человека.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Решимость + Гносис

Длительность: Продленная (против Спящих) или мимолетная (против магов или иных супернатуральных целей)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Тело заклинателя погружается в кому так же, как и в описании "Психической Проекции" (хотя маг и может запросто проверить состояние своего тела, если будет находиться поблизости). Во время захвата другого человека, маг использует его физические Атрибуты так же, как любые его Достоинства или Недостатки, связанные с физическим или социальным образом человека, но во всем остальном сохраняет свои прежние свойства. Волеборец может решить полностью подавить сознание цели или оставить его активным в роли беспомощного наблюдателя.

Если овладевший сознанием поставит цель в опасную ситуацию, для прекращения одержимости целью будет делаться новый рефлекторный и состязательный бросок (успехи нового броска должны привесить успехи заклинания).

Механика Серебряной Лестницы: **Управление Колесницей**

Набор Костей: Манипуляции + Убеждение + Разум против Решимости + Гносиса

Используя иное существо в качестве "коня" (как иногда называют хозяина сознания, испытывающего одержимость), волеборец Лестницы перенимает личность и физические способности этого существа. Некоторые используют эту магию для выполнения опасных и незаконных действий, в то время как некоторые делают это для демонстрации власти, которой они обладают, перед теми, кто вызвал их недовольство.

Психическое Доминирование (Разум OOOOO)

Волеборец может полностью доминировать над разумом другого мыслящего существа, подавляя его инстинкт самосохранения и большинство самых глубоких моральных установок. Он может отдать самоубийственную команду и заставить ее выполнить или принудить человека к действиям, полностью ему чуждым. Это - практически то же манипулирование разумом или телепатический контроль, за тем исключением, что здесь нет ограничения на мысли и поведение, которые волеборец может вызывать у цели.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное и состязательно; цель рефлекторно бросает Решимость + Гносис

Длительность: Продленная (против Спящих) или мимолетная (против магов и иных супернатуральных существ)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Механика Серебряной Лестницы: **Твоя Воля - Моя**

Набор Костей: Впечатление + Запугивание + Разум против Решимости + Гносиса

Абсолютный акт ментального влияния, эта механика позволяет волеборцу Серебряной Лестницы заставить подчиняться кого-угодно. Маги Мистериума в массе своей считают эту магию презренной, но так же признают возможность ее необходимости, и используют свой вариант этой механики (Смекалка + Запугивание + Разум).

Имаго и Разум

Каждое заклинание требует Имаго, образ в сознании мага того, что должно сделать заклинание. (Смотрите "Имаго") Без Имаго заклинание не может воплотиться.

Имаго - не сугубо ментальный процесс или фантазия; это - продукт Пробужденной души, воображение, доходящее до высшего мира. Разум 5 недостаточен для того, чтобы воздействовать на способность мага формировать Имаго, хотя Телепатический Контроль и Психическое Доминирование вполне можно использовать для влияния на то, какого типа действия будет предпринимать маг (включая и то, будет ли вообще он колдовать заклинания).

Сотворение Сознания (Разум OOOOO)

Маг может создать сознание. Он может сотворить мыслящий интеллект в Сумеречном состоянии, с возможностью вложить его в физическую оболочку. Заклинатель может таким образом создать, скажем, разумный компьютер или что-то похожее. Он может вложить разум в форму, не способную к ничему кроме телепатических взаимодействий, но это - необычайно жестоко и почти наверняка приведет к сумасшествию существа, если только с этим сознанием не будут часто общаться или оно не будет создано без необходимости или желания к общению.

Практика: Сотворение

Действие: Длительное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Простой успех создает бестелечное Сумеречное сознание (как и в "Психической Проекции") со следующими показателями: Интеллект 1, Смекалка 1, Решимость 1, Впечатление 1, Манипуляции 1, Собранность 1, Добродетель и Порок. Дополнительные успехи распределяются для повышения Ментальных и Социальных Атрибутов сознания в соотношении один к одному. Помимо того, успехи могут быть распределены среди конкретных Ментальных или Социальных Умений, таких как Образование или Эмпатия, для наделения сознания базисом знаний или навыков для взаимодействия с окружающими. Разум обладает основой личности и воспоминаниями своего создателя в той мере, в которой пожелает того его создатель (хотя его способность анализировать эти воспоминания или вовсе вспоминать их по мере необходимости основанна на его Интеллекте).

Добавляя к этому заклинанию соответствующие Арканы, этот разум можно поместить в специально созданный для него сосуд (к примеру, в тело, созданное с поомощью Жизни 5).

Учтите, что на этом уровне мастерства это заклинание нельзя колдовать с бесконечной Длительностью. (то есть, это сознание не может иметь "естественный" жизненный срок). Это сознание распадается вместе с окончанием действия заклинания. Если только это творение не было специально спроектировано на восприятие неизбежности собственного исчезновения без эмоциональных травм, создателю может потребоваться бросок дегенерации (если только его Мудрость не равна 2 или меньше). Маг может, тем не менее, заново сколдовать это заклинание до истечения предыдущего, что наделит сознание новой Длительностью. Учтите, что подобное удлинение - исключение из обычного правила контроля заклинаний. Созданный разум может продолжать свое существование с помощью серии заклинаний до тех пор, пока предыдущее заклинание не истечет раньше успешного колдовства нового заклинания.

Механика Свободного Совета: **Искусственный Интеллект**

Набор Костей: Интеллект + Эмпатия + Разум

Используя инновационные средства, волеборцы Свободного Совета применяют и это весьма древнее искусство. Некоторые могущественные маги наделяют сознанием мистически сотворенных слуг, в то время как другие наделяют этим даром некоторые сложные компьютеры. Стражи Покрова иногда используют похожие методы для добавления нового сознания в чистый разум пострадавшего Спящего, все сознание которого было стерто в несчастном случае, позволяя человека жить как и раньше и быть очень похожим на прежнего себя.

Перепрограммирование Сознания (Разум OOOOO)

Маг может выполнять психическое перепрограммирование.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Собранность + Гносис

Длительность: Длящаяся (против Спящих) или проленная (против магов и иных супернатуральных целей)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Порок и/или Добродетель цели могут быть изменены (каждое изменение потребует числа успехов, равного Собранности цели), так же как могут быть изменены или даже удалены и иные составляющие самой основы сознания цели. Каждый успех позволяет воздействовать на отдельный аспект основы сознания цели, к примеру - привратить дружбу в соперничество, заставить цель влюбиться или наоборот разлюбить, или почувствовать в себе призвание к новой профессии.

Хотя эффекты этого заклинания и являются длящимися против Спящих, они могут быть развеяны (используя заклинания Сути 1 "Развеивание Маги", Сути 4 "Абсолютное Развеивание" и Смерти 5 "Задувание Искры") для отмены эффектов перепрограммирования и восстановления предыдущего состояния цели. Успехи развеивания должны превзойти успехи, набранные на этом заклинании.

Механика Стражей Покрова: **Психопластика**

Набор Костей: Манипуляции + Убеждение + Разум против Собранности + Гносис

Стражи используют эту механику для того, чтобы разобраться с теми людьми, чье вмешательство нельзя предотвратить без вреда, но можно переписать их личности. Таким образом Стражи сохраняют жизнь (из необходимости ли, или из личных этических соображений) и все равно оберегают Тайны.

Теневая Проекция (Разум OOOOO)

Это заклинание позволяет магу посылать свое сознание сквозь Строй в Царство Тени.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: 1 Мана

Маг создают психическую проекцию так же, как делает это для перехода в Сумеречное состояние в заклинании "Психическая Проекция" Мыслеформа проявляется как эфемерный серебрянный шнур, уходящий к телу, с броней, равной Гносису мага и Здоровьем, равным его Силе Воли. Шнур может быть поврежден только смертельными повреждениями. Если этот шнур разорван, маг должен возвращаться в свое тело какими-либо иными способами (крайне сомнительная ситуация).

Механика Мистериума: **В Ногу с Богами**

Набор Костей: Решимость + Оккультизм + Разум

По необходимости (и обычно только по *абсолютной* необходимости) маги Мистериума ныряют в глубины Тени в поисках давно утраченных знаний. Такие путешествия необычайно опасны, и и и известны тем, что приводят к встречам с вещами, утраченными со времен самой Атлантиды (а возможно, и того раньше).

Сумеречный Храм (Разум OOOOO)

Это заклинание позволяет волеборцу использовать эфемерную субстанцию Сумрака для создания нематериального убежища для самого себя, которое он сможет использовать в своей мыслеформе.

Практика: Сотворение

Действие: Мгновенное

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Внутри этого храма мыслеформа мага (смотрите Психическую Проекцию) защищена. Любой желающий атаковать его должен сначала прорваться внутрь убежища, свободно проходить в которое может лишь его создатель. Его Прочность равна точкам мага в Аркануме Разума, а Структура - его Гносису. Храм не может быть перемещен после воздвижения. Дух 2 ограждает от духов, приближающихся к храму, а Смерть 2 ограждает от призраков.

Используя заклинание "Теневой Проекции", маг может войти в Царство Тени своей психической проекцией и колдовать там заклинания, воздвигая Теневой Храм.

Длительность зависит от заклинательных успехов (это заклинание использует продвинутую таблицу факторов продленной Длительности).

Успехи	Длительность
1 успех	Одна сцена
2 успеха	24 часа
3 успеха	Два дня
4 успеха	Одна неделя

5 успехов	Один месяц
6 успехов	Бесконечно

Механика Свободного Совета: **Замки Разума**

Набор Костей: Собранность + Оккультизм + Разум

Маги Свободного Совета используют эту механику для создания временного убежища в Сумраке, из котороо они могут смотреть и наблюдать за одержимыми призраками или лоци духов, находять под защитой от простых нападений.

Prime

Сфера: Святые Земли, иллюзии, зачарование, Мана, резонанс, чаша.

Суть - это свет, который жжевт без тепла, энергия, неподдающаяся описанию. Это - сила, текущая сквозь все предметы материального существования, служащая костяком, который волеборцы одевают в свою магию. Суть - Арканум мистической силы, названной *prima materia*, Высшего вещества. Поэтому он часто практикуется теми, кто ищет мастерства над скрытыми и иным образом не поддающимися численному выражению субстанциями, служащими магу в качестве посредника.

Пробужденный, сосредоточенный на Сути, склонен быть страстным, хотя и мотивируется часто куда более высокими мотивами, чем большинство людей: самоконтроль, понимание Сущего и просветление. Этот типаж обычно сильно мотивирован на понимание "почему" и "зачем" всей реальности. Некоторые удовлетворяют свое любопытство простым изучением ответов на свои вопросы, в то время как другие применяют приобретенные знания для контроля того, чем обладают. Многие волеборцы Сути обладают неудержимым желанием жить, энергией, побуждающей их быть еще активнее, двигаться вперед к какой-то цели (которая не должна легко измеряться в цифрах).

Правящее Царство: Этер

Явная/скрытая пара Сил/Сути является правящими Арканами царства Этер, божественной сферы, где горит небесной огонь. Суть - это эфемерное выражение этой пары.

О Новопосвященный Сути

Незамутненным взором я смотрю на чудо магии, и взгляд мой проникает сквозь грубый материальный мир для наблюдения неприкрытого величия скрытых струй, что движутся за ним. Я вижу Ману, что в тебе струится, в Святой Земле моей, в кинжале на моем бедре и чаше, что несу я. Я вижу сквозь иллюзии, сработанные тайной силой и знаю тайны нитей магии возможно даже лучше тех, кто колдовал сии заклятья и создавал все эти чудеса. Нет силы таковой у Пробужденного, что для меня осталась неизвестной.

Анализ Волшебного Предмета (Суть О)

Маг может изучить волшебный предмет - Артефакт, улучшенный предмет или зачарованный предмет - для определения из силы.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Смотрите "Резонанс" для правил изучения предметов. На выдающемся успехе маг может сказать, проклят ли волшебный предмет, имеет ли иные выдающиеся особенност (опасные или благоприятные) владения или использования.

Эффект длится одну сцену, в течении которой для изучения волшебного предмета делается длительный бросок Интеллекта + Оккультизма. Каждый бросок - это 10 минут; искомое число равно удвоенному числу точек в Преимуществе волшебного предмета. Смотрите следующие Преимущества для большей информации по каждому типу предметов: "Артефакт", "Улучшенный Предмет", "Зачарованный Предмет".

Механика Адамантиновой Стрелы: **Охота за Артефактом**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм + Суть

Нет оружия, действительно полезного, но непонятного по своей природе своему владельцу. Члены Адамантиновой Стрелы используют эту магию для изучения способностей волшебных предметов, с которыми они могут соприкоснуться, и определения каких либо связанных с его использованием последствий. Учитывая, что непонятный Артефакт - это опасный Артефакт, все ордена находят этой механике применение.

Распознавание Фантазма (Суть О)

Маг может видеть сквозь основанные на Сути иллюзии (те, которые созданы с помощью Маны; смотрите "Фантазм"), понимая истинную их природу. Тем не менее они, полусуществующие, не исчезают от его взгляда.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Потенциал Фантазма накладывает на бросок штрафные кости.

Механика Свободного Совета: **Определение Нереальности**

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм + Суть

Никто не любит быть в дураках, и волеборцы Свободного Совета используют эту механику для определения нереальности фантазмов Арканума Сути. Маги Серебряной Лестницы используют похожую механику, чтобы понимать, когда обращаются к марионетке, а не к ее хозяину.

Развеивание Магии (Суть О)

Маг может разрушить или развеять существующие заклинания, что так же называется "расплетением".

Практика: Склонение

Действие: Мгновенное и состязательное; успехи сравниваются с Потенциалом целевого заклинания.

Длительность: Длущаяся

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Маг должен иметь одну точку в каждом используемом в заклинании Аркануме, чтобы его развеять, если только не обладает Сутью 4 (смотрите "Великое Развеивание"). (Учтите: Этот эффект отличается от "Противозаклинания", которое требует одну точку лишь в одном из используемых в заклинании Аркануме). Успехи мага, развеивающего заклинание, должны превзойти Потенциал существующего заклинания для успешного его развеивания.

Механика Стражей Покрова: **Расплетение Изъяна** Набор Костей: Интеллект + Оккультизм + Суть против Потенциала целевого заклинания

Нападение на чужую магию - иногда наиболее прямой и практичный способ сохранения секретности тайного мира. Тем не менее, Стражи - не единственные, кто использует эту магию. Эта полезная механика практикуется любым магом с любым уровнем познаний в Аркануме Сути.

Написание Гримуара (Суть О)

Маг может записывать секреты своих механик в магический том, возможный к восприятию разумами других Пробужденных.

Практика: Склонение

Действие: Длительное

Длительность: Длящаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Написание гримура - смелый поступок, так как маг помещает часть своей магии в книгу лишь отделяя ее от себя. Таким образом маг забывает, как колдовать механику. Позже он сможет постичь ее заново, изучая свой собственный гримуар (или обучаясь у другого знающего эту механику мага) и потратив соответствующее количество пунктов опыта, но до тех пор он не может колдовать эту механику сам по себе (хотя он и может использовать гримуар для ее колдовства; смотрите ниже). Запись может сначала показаться вредной или глупой затеей, но ордена жаждут гримуары, по которым смогут обучать молодых магов, и щедро с ними расплачивается. Так же, некоторые заклинания Разума или создания могут изъять знания из разума мага, ничего не оставляя взамен. В этом случае механики - потери, и бывает полезно «запасти» их в книги.

Искомое число равно одну успеху за каждую точку Арканума, используемого в этом заклинании. К примеру механика Жизни 3, Разума 2 потребует пяти успехов. Длительность заклинания - Длящаяся; он не может быть развеян и не исчезает, если только не уничтожить сам гримуар.

Гримуар позволяет магам учить изучать содержимое без необходимости в учителе, хотя стоимость его в очках опыта остается прежней. По мимо того, маг может колдовать механики из гримуара даже если не знает их сам по себе, если только сверяется с книгой в процессе колдовства. Подобное действие требует одного хода на сверку, в течении которого маг не может делать ничего, кроме чтения книги и передвижения на свою Скорость. Если он будет прерван до колдовства, ему придется заново

сверяться с книгой. Если он уже знает механику, сверка с гримуаром дает +1 бонус на ее колдовство.

Гримуары не могут быть скопированы без прохождения всего заклинательного процесса, пройденного для его создания. Лишь оригинал будет волшебным; обыденные копии отобразят лишь мешанину бессмысленных слов. Несмотря на имя, гримуары не обязаны быть книгами. Они могут быть компьютерными программами или базами данных, или чем-либо другим, используемым для хранения знания.

Спящие не могут использовать гримуар. Они не могут понять смысл его содержания, по крайней мере не на требуемом эзотерическом уровне. Лишь разумы Пробужденных способны уловить содержащееся в нем знание.

Механика Серебряной Лестницы: **Написание Неопишуемого**

Набор Костей: Интеллект + Выразительность + Суть

Великие лидеры часто записывают свою мудрость для будущих поколений, и волеборцы Серебряной Лестницы - не исключение. Создавая гримуары учителя могут передать знания своим студентам, и некоторые маги Лестницы используют всякие записанные ими гримуар в последующем колдовстве. Маги всех орденов используют эту магию, сохраняя таким образом свое искусство для будущего.

Высшее Видение (Суть О)

Маг получает Взор Мага (смотрите «Взор Мага»). Это - наиболее сильное из определяющих резонанс ощущений, и Рассказчик должен быть щедр на детали, объясняя хитросплетения любого конкретного источника резонанса, который скорее всего останется незамеченным использующему другой Арканум. Некоторые детали, тем не менее, лучше анализируются другими Арканами (по тому же принципу, что и Материя лучше всего подходит для изучения «сильного» или «основательного» резонанса), или ими же, но совместно с Сутью. Многие маги описывают эти ощущения как зрительные, хотя некоторые утверждают, что «чуют» или «ощущают вкус» сохраняющегося на человеке или месте колдовства. Другие просто называют шестое чувство или иное эзотерическое восприятие, не подпадающее под обычные категории.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Смотрите «Резонанс» для правил изучения магии с помощью этого заклинания. +1 бонус получается на броски восприятия и изучения магии Пробужденных любого типа, так же, как и на обнаружение Маны, чаш, волшебных предметов и Святых Земель. Если источник мистической силы сокрыт, успехи мага должны превзойти Потенциал использованной для сокрытия источника магии.

Помимо того, маг концентрируется (мгновенное действие, в течении которого он может только двигаться на свою скорость или теряет Защиту) для чтения ауры человека для определения его природы (смотрите «Маркеры Ауры»), но не его ментальное или эмоциональное состояние (что требует заклинания Разума 1 «Восприятие Аур»; добавление Разума 1 к колдовству Высшего Видения позволяет восприятие и ментального состояния, и природы).

Механика Мистериума: **Глаз Магуса**

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм + Суть

Раскрытие спрятанного знания Пробужденных требует больше пяти обычных чувств. Волеборцы Мистериума используют эту магию для самонастройки на практически любой паранормальный феномен, обнаруживая присутствия мистических артефактов и незримых заклинаний. Маги Серебряной Лестницы используют эту механику для понимания хитростей соседних магических феноменов. В конце концов дипломат из другого Консилиума, несущий маленький предмет, мощно зачарованный сильной магией Смерти, по факту может оказаться убийцей.

ОО Новичок Сути

Пока другие неумело теребят в руках грубые силы, я ловко и твердо сплетаю незримое пламя. Моим умением я разгоняю колдовство других и сокрываю след на магии своей. Я раскрываю тайны древних мистических сокровищ и приказываю им передать мне их силы.

Активация Волшебного Предмета (Суть ОО)

Волеборец получает способность активировать неизученный Артефакт или зачарованный предмет, искусственно удовлетворяя условия активации подобного предмета (обычно после тщательного анализа его с помощью «Анализа Волшебного Предмета»).

Практика: Склонение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг может запустить активатор предмета по собственному желанию в любое время в пределах Длительности заклинания. Смотрите следующие Преимущества для дополнительной информации по каждому типу предметов: «Артефакт», «Улучшенный Предмет», «Зачарованный Предмет».

Механика Мистериума: **Обладание Древним Наследием**

Набор Костей: Интеллект + Расследования + Суть

Иногда случает так, что старые слова силы потеряны, и наследники древних - вымерли. Маги Мистериума разработали эту механику как средство использования Артефакта, для которого нормального активатора не найдено или не существует.

Суть Противозаклинания (Суть ОО)

Маг может противостоять заклинаниям любого Арканума, и может противостоять скрытым заклинаниям без необходимости сначала распознать их компоненты.

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное; успехи вычитаются из Потенциала целевого заклинания

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Механика Стражей Покрова: **Разрыв Нити**

Набор Костей: Собранность + Оккультизм + Суть

Эта механика позволяет Стражам останавливать магию до того, как она подействует, упреждающими действиями сохраняя секретность мира Пробужденных. Волеборцы Серебряной Лестницы обладают собственным вариантом этой механики (Решимость + Оккультизм + Суть), изгоняющей опасное колдовство.

Магический Щит (Суть ОО)

Это заклинание создает щит против посторонней магии. Подобная матрица силы видима другим, обладающим Взором Мага, как призрачное белое пламя, охватывающее тело заклинателя.

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Особенности

Маг получает один пункт брони за каждую точку, которой он обладает в Аркануме Сути. Потратив один пункт Маны, его Длительность может быть увеличена до одного дня.

Эта броня работает лишь против заклинаний, нацеленных на мага. Она не защищает от магии, не напрямую колдуемой на мага. Разряд электричества, брошенный в него, встретит преграду, в то время как урон, полученный от падения сквозь прогнивший от магии пол - нет. Это заклинание работает против таких заклинаний, как контроль разума или похищение души, которые наносят вред не на прямую.

Магический щит требует одной Маны каждый раз, когда сталкивается с входящим заклинанием. Если маг не хочет (или не может) потратить Ману, щит не будет защищать от атакующего заклинания, хотя сам и останется до окончания Длительности заклинания, и может быть активирован позже. Помимо всего прочего, это заклинание позволяет магу использовать свой магический щит выборочно, блокируя враждебные заклинания и пропуская дружественные. Маги часто наделяют свои щиты несколькими зарядами, тратя Ману в процессе колдовства так, что каждый заряд уже наделяет щит своей энергией.

Механика Серебряной Лестницы: **Защита Магикуса**

Набор Костей: Решимость + Оккультизм + Суть

Волеборцы Лестницы часто сталкиваются с враждебной магией того или иного типа, поэтому для защиты от нежелательных воздействий орден разработал эту механику. Все Пробужденные, способные на это, могут наслаждаться защитой этой механики; лишь дураки обходятся без этой защиты, когда ожидают проблемы.

Основные Течения (Суть ОО)

Как и в заклинании Суты 1 "Высшее Видение", за тем исключением, что маг может колдовать этот эффект на другого мага или даже сверхъестественное существо, такое как призрак или оборотень. Если это заклинание колдуется на Спящего, оно немедленно пробуждает Неверие, даже если Длительность заклинания меньше одной сцены.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Если цель не желает этого, она может сопротивляться рефлекторным состязательным броском Решимости + Гносиса.

Механика Стражей Покрова: **Массовые Галлюцинации**

Набор Костей: Манипуляции + Оккультизм + Суть

Есть времена, когда бывает полезно поделиться мистическим восприятием с другими. Возможно, человек увидит слишком много и после попыток рассказать другим об увиденном станет считаться опасным. В других ситуациях позволить нескольким Спящим увидеть один и тот же феномен может с незначительными дополнительными усилиями убедить их в том, что ничего сверхъестественного они не видели, что все - нормально.

Ощущение Нитей (Суть ОО + Пространство ОО)

Как паук, сидящий в центре своей паутины, маг может чувствовать, когда что-либо приводит в движение кусочки этой паутины. Он может почувствовать попытки кого-либо изучить или развеять одно из его заклинаний. Это обнаружение - не заклинанием, а способностью, которую маг получает вместе с Сутью 2 и Пространством 2. Она позволяет волеборцу пассивно отслеживать состояние своих заклинаний и чувствовать, когда кто-либо пытается их магически изучить (смотрите "Изучение Заклинаний") или развеять (смотрите "Развеивание Магии"). Вооруженный подобным знанием, он может вмешаться, используя свою магию. Для пассивного отслеживания заклинания нужно потратить одну Ману в процессе его колдовства. Маг может отслеживать лишь те заклинания, за которые заплатит эту цену.

Для того, чтобы почувствовать изучение или вмешательство, сделайте рефлекторный бросок Смекалки + Оккультизма. Эти ощущения возможно обмануть заклинанием "Незримый Шпион", ниже.

Начертание Круга (Суть ОО)

Маг создает мистическое пространство, где два мага могут начать Дуэль Аркан, сражение волшебников. Смотрите "Дуэль Аркан" для правил использования этого заклинания.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Длительная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана

Механика Стражей Покрова: **Начертание Круга**

Набор Костей: Решимость + Оккультизм + Суть

Иногда случается так, что самый надежный способ защитить Тайны требует позволить двум волеборцам решить свой спор в дуэли. Стражи Покрова используют эту механику для предоставления подобным непримиримым магам возможность расставить точки над "и" согласно древним традициям. Маги Серебряной Лестницы так же используют точно такую же механику для поддержания мира внутри Консилиума или кабала.

Трансформация Ауры (Суть ОО)

Маг может изменить природу своей ауры. Хотя многие маги способны работать с качествами личного резонанса или полностью его скрывать, никто не способен сделать это с изяществом подкованного в Сути волеборца. Он может изменить природу своей ауры, представляясь Спящим (или даже нечеловеческим существом), или может скрыть её, или даже на время уничтожить ее полностью. Хотя аура и вернется к своему оригинальному состоянию после истечения Длительности заклинания, она все равно может быть закрыта предостаточное время.

Практика: Сокрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Мгновенная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Лишь превзойдя Потенциал этого заклинания (с заклинанием на подобии "Высшего Видения") маг сможет определить настоящую ауру.

Смотрите "Маркеры Ауры" для списка некоторых состояний ауры. Если заклинание колдуется совместно с Разумом 2, маг может изменить ментальное и эмоциональное состояние своей ауры, как в заклинании Разума 2 "Изменение Ауры".

Это заклинание не может быть определено ничем кроме "Высшего Видения" - заклинания Взора Мага с более высоким Потенциалом. Даже если это заклинание замечено, истинна природа мага не может

быть прочитана до тех пор, пока Трансформация Ауру не кончится или не будет развеяна.

Незримый Шпион (Суть ОО)

Маг может скрыть себя от магических чувств других волеборцев, когда пытается изучить или развеять их магию.

Практика: Сокрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Обычно маг не может чувствовать вмешательства в свои заклинания, но способность "Ощущение Нитей" позволяет магу отслеживать состояние собственных заклинаний. С Незримым Шпионом маг может попробовать скрыться от этих магических чувств мага.

Когда либо Шпион изучается заклинания недружественного заклинания или пытается их развеять, для Шпиона делается рефлекторный бросок Интеллекта + Обмана, состоящий с рефлекторным броском Смекалки + Оккультизма субъекта. Если Незримый Шпион превышает успехи создателя заклинания, его манипуляции остаются незамеченными.

Механика Свободного Совета: **Скрытное Присутствие**

Набор Костей: Собранность + Обман + Суть

Маги Свободного Совета всегда любили изучать заклинания Атлантических орденов, но эти сообщества редко приветствовали вмешательство выскочек в свои дела. Поэтому консулы разработали это заклинание для сокращения своих тайных наблюдений или даже манипуляций. Иные ордена так же находят применение этому заклинанию, к примеру - Стражи Покрова, в своих бесконечных попытках регулировать занятия магией.

ООО Послушник Суты

Я придаю обычному предмету фантастические свойства, дарю ему необычайную силу. Иллюзии, что я творю из первородной материи, обманут и глаз Спящего, и невнимательного волеборца. Я наделяю формой саму ману, превращая нематериальное в физически реальное. Черпаю ману из мириад форм, всю ту энергию в себя вбирая. На тех же, кто вызывает мое неудовольствие, я выпускаю очистительный гнев божественного пламени.

Броня Души (Суть 000)

маг может сплести вокруг души барьер, защищающий ее от похищений духами или отделения адептами Смерти.

Практика: Сокрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Цель получает пункты брони, равные точкам заклинателя в Сути. В случае затраты одной Маны, Длительность заклинания продляется до одного дня. Это заклинание может быть совмещено с заклинателем "Магический Щит", и пункты брони от каждого заклинания будут складываться для сопротивления магии, влияющей на душу.

Механика Стражей Покрова: **Охранение Слабого Звена**

Набор Костей: Собранность + Оккультизм + Суть

Некоторые из наиболее жестоких и ужасных Пробужденных известны тем, что встают между Стражами Покрова и их миссиями, и многие из этих незваных гостей не против вырвать одну-две души. Стражи используют эту механику для защиты самих себя от этой ужасной магии. Волеборцы Адамантиновой Стрелы обладают собственной версией этой механики (Решимость + Оккультизм + Суть) и обычно используют ее для защиты собственных душ во время защиты так же, как и для защиты от вреда своих союзников.

Небесный Огонь (Суть 000)

Маг призывает небесный огонь.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное и нацеленное

Длительность: Длительная

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Маг бросает в цель шар светящейся волшебной энергии. Снаряд обладает достаточным размером для того, чтобы цель могла использовать против него свою Защиту. За каждый успех наносится один пункт оглушающих повреждений. (Помните, что "небесный огонь" - не то же самое, что и огонь обычный; вампиры не будут к нему особенно восприимчивыми и он не будет вызывать Ротшрек).

Это заклинание влияет на уществ или объекты в Сумеречном состоянии (хотя магу нужно "Высшее Видение" или иное магическое чувство, позволяющее ему видеть Сумеречных существ для того, чтобы нацеливать на них свои заклинания, иначе ему придется стрелять вслепую).

С Сутью 4 урон становится летальным и маг может решить напрямую атаковать Сплетение цели вместо того, чтобы колдоваться нацеленное заклинание (цель защищается, вычитая свою Выносливость из заклинательного броска). С Сутью 5 для превращения повреждений в смертельные может быть потрачена одна Мана.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Удар Небес**

Набор Костей: Ловкость + Оккультизм + Суть

Прямая и жестокая атака, эта механика используется магами Стрелы для поражения своих врагов, телесных и бестелесных, или для проламывания их защиты. Возможно одно из самых эффективных орудий в арсенале Пробежденного, эта механика используется всеми орденами.

Перекачка Маны (Суть 000)

Маг может перекачивать Ману из Святой Земли без необходимости в часовых ритуалах, или он может извлечь ее из Чаши или зачарованного предмета.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Каждый успех позволяет магу перекачать одну Ману из источника в собственный запас Маны, вплоть до Максимума, равного его точкам в Суте. Маг должен касаться источника (с Сутью 4 он может перекачивать ману в чувственном радиусе, и с Сутью 5 он может использовать Пространство 2 для симпатического колдовства).

С помощью этого заклинания Ману можно выкачать и из Чаши, что позволяет в потенциале использовать Чаши в качестве денег. Маг должен касаться чаши для выкачивания из нее Маны (с Сутью 4 он может делать это в чувственном радиусе). За каждый выкаченный из Чаши пункт Маны, вычитайте один пункт из Маны и Структуры Чаши. Если из нее полностью выкачали Ману и Структуру, Чаша растворяется в Сплетении. За дополнительной информацией смотрите "Создание Чаши".

Зачарованный предмет, имеющий собственный запас Маны (к примеру, некоторые Волшебные предметы и Артефакты), может быть опустошен. Объекта обязательно нужно коснуться, после чего за каждый успех перекачивается один пункт Маны, вплоть до максимума, равного точкам заклинателя в Суте.

Механика Свободного Совета: **Подпитка**

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм + Суть

Маги Свободного Совета часто используют эту механику для простого возвращения закованной в физической форме энергии назад в Сплетение, а некоторые и вовсе обращаются к эйнштейновской физике для объяснения данного процесса. Волеборцы Серебряной Лестницы видят в использовании этой магии (Манипуляции + Оккультизм + Суть) свое заслуженное право, награду, положенную лидеру.

Контролируемое Развеивание (Суть 000)

Маг может прекратить действие существующего заклинания только для выбранных им целей, позволяя заклинанию продолжать влиять на остальных.

Практика: Низведение

Действие: Мгновенное и состязательное; успехи сравниваются с Потенциалом заклинания-цели

Длительность: Длительная

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Это заклинание похоже на "Развеивание Магии" по всем своим требованиям по Арканам (если у заклинателя есть Суть 4, то он может игнорировать их с "Идеальным Развеиванием").

Контролируемое Развеивание позволит магу защищать себя или других отдельных людей от заклинаний, в то же время позволяя этим заклинаниям работать. По факту он делает свое (или иных целей) Сплетение невидимым для заклинания.

***Пример:** Арктос попал в подземелье, защищенное действующим по площади заклинанием, целью которого является одурманивание любого находящегося в стенах подземелья. Он колдует Контролируемое Развеивание для того, чтобы не дать заклинанию влиять на его Сплетение. Так как он не развеял магию - одно лишь воздействие на него самого - те, кто его заточил, не обязательно будут знать о том, что он не подвергся воздействию. Арктос может притвориться одурманенным, если это поможет в реализации плана его побега.*

Механика Мистериума: **Ослабление Пут**

Набор Костей: Решимость + Оккультизм + Суть

Маги Мистериума могут столкнуться с древними заклинаниями, охраняющими старинные храмы. Вместо того, чтобы развеять их и рискнуть активацией иных волшебных ловушек, он может просто исключить себя и других из их действия.

Сотворение Чаши (Суть 000)

Маг создает Чашу - материальную Ману. Часа может выглядеть как угодно, камень, молоток, стол или даже машина или собака. (Есть она проявляется в форме кажущегося живым существа, Чаша неподвижно остается в том положении, в котором его создали, до тех пор, пока на него не подействует сторонняя сила. Иными словами, маг может создать Чашу-собаку, если того захочет, но это будет безжизненная, неподвижная вещь, которая ни к чему не стремится и ничего не делает по собственному желанию).

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Цена: 1 Мана (минимум)

Успехи распределяются между размером Чаши и ее Прочностью. По крайней мере одна Мана должна быть перекачана в Чашу. Эта мана может быть извлечена из Чаши с помощью заклинания "Перекачка Маны".

Не смотря на то, что сотворенный объект реален, он не будет работать так же, как объект, сделанный из обычных материалов. Другими словами, чаша в виде молота не будет эффективна так же, как и молот, сделанный из металла. Если это заклинание колдуется длительным действием, от мага так же

может потребоваться длительный бросок Ловкости+Ремесел для того, чтобы сотворенная чаша работала так же, как и обычный объект. Искомое число успехов основанно на Размёре и сложности создаваемого объекта (один успех для простого молота, три успехи для стола, пять успехов для мягкого откидного кресла). Объекты из чаши причиняют только оглушающие повреждения, если только при их сотворении режущим кромкам не уделяется особое внимание (добавьте один успех к искомому числу на броске Ремесел за каждый куб летальных повреждений).

Чаша растворяется в Сплетении по окончании Длительности заклинания.

Механика Свободного Совета: **Небесная Руда**

Набор Костей: Решимость + Ремесла или Оккультизм + Суть

Так же как материя и энергия являются разными сторонами одной монеты, так же взаимосвязанны и чистая Мана с проявленной чашей.

Маскировка Резонанса (Суть 000)

Маг может изменять облик резонанса местности, заставляя его казаться обладающим иными качествами или даже полностью скрывать свою магическую подпись, что значит, что он способен заставить сильную Святую Землю выглядеть полностью лишенной магии областью.

Практика: Сокрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Даже духи, выбирающей места для кормления по особым свойствам резонанса, могут быть одурачены этим заклинанием. Каждый успех маскирует один уровень силы Святой Земли. К примеру, два успеха заставят 3-х точечную Святую Землю выглядеть как 1-точечную. Или он может заставить Святую Землю казаться сильнее, чем та есть на самом деле, и 3-х точечная Святая Земля будет выглядеть как 5-ти точечная с теми же двумя успехами.

Это заклинание не может быть замечено ни чем иным, кроме заклинания Взора Мага с большим Потенциалом. Даже после обнаружения этого заклинания истинные резонанс места не может быть определен до развеивания или окончания длительнося заклинания Маскировки Резонанса.

Механика Мистериума: **Маска Духов**

Набор Костей: Собранность + Обман + Суть

Незначительная обманка иногда может быть куда эффективнее дюжины тренированных стражников. Когда маг Мистериума подкованный в Аркануме Сути желает обречь место, он может использовать эту механику для искажения резонанса.

Разрушение Чаши (Суть 000)

Маг может вернуть Чашу в Сплетение.

Практика: Обветшание

Действие: Мгновенное

Длительность: Длущаяся

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Каждый успех разрушает один пункт Маны и Структуры Чаши.

Механика Стражей Покрова: Распарывание

Набор Костей: Решимость + Оккультизм + Суть

Так же, как искусный портной может распороть костюм убрав лишь пару нитей, Страж может разрушить сплетение Чаши и разрушить ее саму, возвращая ее энергию назад во Сплетение. Маги Адамантиновой Стрелы также используют эту механику для уничтожения Чаш враждебных волеборцев, тем самым лишая их важного ресурса.

Эфемерное Зачарование (Суть 000)

Маг зачаровывает объект, позволяя ему поражать (если это оружие) или защищать (если это броня) сущности Царств Сумрака и Тени.

Практика: Вплетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Если оружие - пистолет, все пули в его магазине, обойме или патроннике будут зачарованы. Для зачарования дополнительных обойм или боеприпасов к заклинанию нужно добавлять дополнительный фактор Цели.

С Сутью 5 объект можно наделить силой наносить смертельный урон (за каждый удар со смертельным уроном либо Заклинатель, либо владелец должен тратить один пункт Маны)

Механика Мистериума: Призрачная Плеть

Набор Костей: Решимость + Оккультизм + Суть

Не все угрозы, встающие перед магом Мистериума, одеты в плоть, и эта механика позволяет таким магам защищать себя от враждебных бестелесных сущностей.

Броня Души (Суть 000)

Броня Души (Суть 000)

0000 Адепт Сути

00000 Мастер Сути

Space

Сферы: прорицание, дальновидение, симпатические связи, телепортация, варды.

Пространство - это искусство взаимосвязей, того, что связывает вещи между собой, иллюзий расстояния и способов, которым можно пересечь всю реальность за один шаг. Это Арканум для путешественников, разведчиков, герольдов и все тех, кто пытается развеять неведение и заменить его знанием, даже если только и ради собственного блага. Пространство, олицетворяющее связи между людьми и предметами, является Арканумом отношений, распространения, эмоциональных связей, дорог и проходов.

Для мага, разбирающегося в Пространстве, расстояния - это иллюзия; все точки - это одна точка. Волеборец способен путешествовать без передвижений, работая с иллюзией расстояния с недоступной обычным смертным проникательностью. Так же он может распространять свои чувства за пределы естественного, слушая, что происходит в доме за два города от него, наблюдая, что подают в конкретном ресторане в Токио, когда сам находится в Кливленде. Он может даже, с правильным сочетанием Аркан, разговаривать с человеком в 10,000 миль от него так, будто сидит с ним за одним столом.

Пространство - Арканум сложный, как для понимания, так и для изучения. Хотя большинство людей (благодаря книгам и фильмам) могут согласиться с магией, позволяющей из ничего создавать пламя, заглядывать в чужие умы или даровать благословение любимому ребенку, лишь немногие имеют представление о силе, позволяющей изменять пространство здания так, чтобы то внутри было больше, чем снаружи, или сплести собственную маленькую вселенную из новопоявившихся нитей пространства. Эти способности - удел реальностей, близких скорее видениям М. К. Эшера или Г. Ф. Лавкрафта, чем магии, обычно ассоциирующийся с белобородыми волшебниками прошлого.

Маги, который посвящают себя изучению Арканума Пространства, часто - любопытные личности, неудовлетворенные тем, что уже знают или уже сделали. Они отправляются на поиски Истины и не останавливаются перед встреченными на пути препятствиями. Маги, специализирующиеся на Пространстве, часто - гибкие люди, способные подлезть, перелезть или обойти любое препятствие на своем пути.

Правящее Царство: Пандемониум

Явная/скрытая пара Пространства/Разума является Правящими Арканами Пандемониума, места, где наказываются души, где грехи, совершенные ими во время брэнного бытия в материальном мире, изгоняются, так чтобы они вновь смогли возвыситься до своего основания. Пространство - материальное выражение этой пары.

О Новопосвященный Пространства

Могу свой взгляд направить я в любую точку пространства Гобелена, ведь движется оно вокруг меня, и скрытое заметить, доколе знаю что я именно ищу. И знаю я когда другие вмешиваются в нити расстояния и места. Могу я воспринять незримые энергии, что светятся и движутся вокруг существ, объектов, мест с конкретной тяжестью эмоций или мистики.

Взаимосвязи (Пространство О)

Маг может анализировать связи между вещами, людьми и местами, определяя уровень симпатической связи. Это заклинание предоставляет полезную информацию тому заклинателю, который намеревается влиять на объект через кого-то или что-то с чем он обладает эмоциональной связью. Это может быть и

близкий друг, драгоценная вещь из детства, или закуток за старым дубом, где цель впервые влюбилась.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Эти ощущения модифицируются силой связи (Рассказчик может дать бонус за сильную связь или наложить штрафы за слабую). Если симпатическая связь была сокрыта (смотрите "Сокрытие Симпатической Связи"), успехи этого заклинания должны превзойти Потенциал использованного для сокрытия заклинания.

Механика Стражей Покрова: **Откровения Незримой Нити**

Набор Костей: Смекалка + Оккультизм + Пространство

Защита Тайн иногда требует серьезной детективной работы. Эта механика позволяет Стражу находить следы, сокрытые в эзотерических связях. Возможно, проблемный Спящий слишком близко подбирается к оккультным секретам, потому что ищет лекарства от смертельной болезни своей дочери, или на него симпатически воздействует Артефакт. Эти ощущения позволяют магу изучать такие влияния и предоставляет ему возможность подстраивать свои действия соответствующим образом.

Ищейка (Пространство О)

Маг может безошибочно найти предмет в своей непосредственной близости.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Маг выбирает целью этого заклинания конкретный объект, такой как оружие, идол или даже шариковая ручка. Посредством этого заклинания, не важно где именно вблизи от мага находится предмет, он узнает его расположение. Хотя эффект применяется лишь к чувственному радиусу мага, с Пространством 2 он может колдовать его как симпатическое заклинание, и отслеживать предмет где угодно.

Механика Мистериума: **С блеском в глазах**

Набор Костей: Интеллект + Расследование + Пространство

Маги Мистериума часто используют эту механику для поиска реликтов для обмена (или тех, которые уже обменяли, но намереваются вернуть себе), оружия или иного неживого предмета.

Всевидение (Пространство О)

Маг может видеть на 360 градус вокруг себя. Он практически получает глаза на затылке и по бокам головы.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Это заклинание распространяет зрение мага вокруг него. Если он может видеть вообще (то есть, в достаточной освещенности), с рефлекторным броском Смекалки + Собранности он может видеться на 360 градусов. Практически невозможно ошеломить мага, прокравшись ему за спину (этот человек должен быть очень хорошо закамуфлирован, а маг должен быть сильно отвлечен чем-то в ином направлении).

Механика Свободного Совета: **Пространственная Топография**

Набор Костей: Смекалка + Собранность + Пространство

Некоторые волеборцы Свободного Совета любят считать эту механику продвинутой версией Дзен-стрелы или похожих боевых стилей, в которых мастер инстинктивно воспринимает все вокруг. Маги Адамантиновой Стрелы используют точно такую же механику в боевых целях.

Пространственная Осведомленность (Пространство О)

Маг получает Взор Мага (смотрите "Взор Мага"). Он может обнаружить пространственные искажения и манипуляции. Он способен изучить вмешательства в само пространство (обычно вызванное более сильными применениями этого Арканума). Он может определить, изменял ли кто-либо пространственный узор в области (к примеру, сдал место внутри больше, чем снаружи), использовал ли место как отправную или конечную точку телепортации, создавал ли (или продавливал) Пространственный Вард (смотрите ниже). Эти ощущения распределяются по пяти обычным чувствам, но многие маги склонны переводить эти ощущения в область зрения.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

На ощущения влияет степень искаженности/изменений (Рассказчик может дать бонус за необычайно сильные искажения и штрафы - за необычно слабые). Смотрите "Резонанс" для правил изучения магии с помощью этого заклинания.

Механика Серебряной Лестницы: "Отслеживание Переходов"

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм + Пространство

Волеборцы Серебряной Лестницы назвали эту механику в честь ее практического применения в определении переходов тех, кто отступал, используя Арканум Пространства. Так же она часто используется для изучения присутствующих искажений пространства, таких как врата или места, навсегда уменьшенные, увеличенные или свернутые больше, чем должны быть. Маги Мистериума используют похожую механику (Смекалка + Оккультизм + Пространство) для ощущения похожих вмешательств, так как знают, что искомые ими объекты часто скрыты подобной магией.

Пространственная Карта (Пространство О)

Статистика показывает, что каждый участник обычной перестрелки имеет крайне малые шансы быть смертельно раненым. Страх мешает восприятию пространства так же, как и восприятию времени, что влияет на меткость стрелков. Маг, который колдует это заклинание, не получает гарантии меньшего испуга в перестрелке, но он точно будет знать, что и где находится. Это заклинание создает ментальную пространственную карту, которая постоянно доставляет магу информацию об изменениях топографии его окружения, от парня с обрезом, спрятавшегося за припаркованными машинами, до сорванного внезапным дуновением листа.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Каждый успех убирает одну штрафную кость с набора костей мага на дальние атаки в следующий ход, что помогает ему уменьшать или полностью убирать штрафы за укрытия оппонентов или иных пространственные условия, такие как попадание в лежащую цель. Он не может получить бонусы посредством этого заклинания; она просто уменьшает штрафы. Этот эффект так же позволяет магу, слепому временно или постоянно, воспринимать окружающее с четкостью, превосходящей обычное зрение (игнорируйте штрафы за слепоту, когда определяете положение или целитесь в существ или объекты).

Это заклинание не может быть совмещено с заклинанием Судьбы 1 "Глаз Снайпера".

Механика Адамантиновой Стрелы: **Баллистика**

Набор Костей: Интеллект + Оккультизм + Пространство

Маги Стрелы, изучившие эту механику, могут стрелять в яблочко в пургу или полночь (или как минимум не позволяют ему не уменьшать свои способности из-за этих обстоятельств). Любой

волеборец, нуждающийся в хорошем чувстве пространства в напряженных ситуациях, может получить пользу от этой механики.

ОО Новичок Пространства

Раскрыл искусство я свои все ощущения распространять далёко за пределы своей плоти, осматривая дальние края земли, не сделав и движения. Могу привлечь свои я силы для привлечения других с великих расстояний, и с магией простой могу перемещать объекты, энергии, и даже тварей сквозь скрытые проходы во пространстве. И так же, как способен я перенаправить собственные чувства в далекие места, могу я охранить свою Святыню от моим подобных наблюдений, её сокрыв от любопытных глаз.

Аппортация (Пространство ОО)

С помощью иных Арканумов маг может перемещать что-либо по удаленно наблюдаемой области или убирать что-либо с нее. (Заклинание "Прорицание" позволяет магу дистанционно наблюдать за областью). Он может с соответствующими точками в Силах, Материи и Жизни (к примеру Материя 2 для кирпича, и Жизнь 2 - для морской свинки) переместить объект сквозь наблюдательное окно к себе, если объект, создание или источник энергии достаточно малы. Если он хочет, он так же может посылать подобный объекты через окно от себя в другие места. Естественно, это использование прорицание (что либо выливается в бестелесную руку, дотягивающуюся и хватающую или утаскивающую что-то, либо в появление или исчезновение чего-либо без правдоподобных объяснений) весьма вульгарно.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно бросает Собранность

Длительность: Основана на концентрации

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

За каждый успех (или дополнительный фактор Цели, добавленный к колдовству), маг может переместить один пункт Размера. Максимальный лимит Размера, который он может переместить, равен его точкам в Пространстве, независимо от количества успехов. Тип вещи, которую можно переместить, зависит от дополнительного использованного Арканума: Материя для объектов, Жизнь для живых существ, Силы для энергии. Это заклинание работает только на простейшие или средние формы жизни (для телепортации высших форм жизни требуется заклинание "Портал"), и они могут пытаться сопротивляться этому заклинанию.

Механика Свободного Совета: **Пустой Рукав**

Набор Костей: Ловкость + Расследования + Пространство против Собранности

Помимо ошеломительного магического трюка, эта механика позволяет волеборцу Совета быстро призвать необходимые ресурсы, или так же быстро что-либо отослать (определенно полезно, когда офицер собирается обыскать вас на предмет хранения наркотиков и оружия). Маги Адамантиновой Стрелы, предпочитающие огнестрельное оружие, обычно используют эту механику для получения обойм с патронами или даже нового оружия из "скрытых внутренних карманов" в жилетке и тому подобного, когда появляется такая необходимость.

Дарование Пространственной Осведомленности (Пространство ОО)

Как и в заклинании Пространства 1 "Пространственная Осведомленность", за исключением того, что маг колдует его на другого мага или сверхъестественное существо, к примеру - призрака или оборотня. Если это заклинание колдуется на Спящего, оно незамедлительно вызывает Неверие, даже если Длительность заклинания меньше одной сцены.

Практика: Раскрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Если цель не желает этого, она может сопротивляться рефлекторным состязательным броском Решимости + Гносиса.

Эффект длится до одного часа.

Механика Мистериума: **Расстройство Чувств**

Набор Костей: Манипуляции + Расследование + Пространство

Маги Мистериума иногда нуждаются в демонстрации окружающим истинной природы того, что они видят. Эта механика позволяет магу передать свои ощущения резонанса тем, кто в ином случае не сможет воспользоваться подобным восприятием.

Скрытие Симпатической Связи (Пространство ОО)

Маг может скрыть любые свои симпатические связи с людьми, местами и вещами, что будет выглядеть так, будто он лишь пару раз видел свою любимую или не знает ее вовсе.

Практика: Сокрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Каждый успех позволяет магу ослаблять видимую симпатическую связь, которой он обладает, с одним человеком, местом или вещью. Он может обладать Близкой связью с товарищем по кабалу, но с тремя успехами он может заставить эту связь выглядеть так (для глаз любого, кто способен это увидеть, к примеру - заклинанием "Взаимосвязи"), будто связь - мимолетная. Истинная связь не затрагивается; она лишь кажется более слабой.

Механика Стражей Покрова: "Рассеивание Нитей"

Набор Костей: Собранность + Обман + Пространство

Страж, который боится, что враг попыбует добраться до него через его друзей и близких, может оградить их, заставит их взаимосвязи выглядеть куда более слабыми, чем они есть на самом деле.

Проследование (Пространство ОО)

Маг может шагнуть через ближайший пространственный проход (к примеру, созданный заклинанием "Портал") к его точке назначения. Он может пройти сквозь этот проход лишь к его оригинальной конечной точке.

Другими словами маг, использующий это, не обладает никаким выбором, кроме как пройти именно туда, куда ведет пространственная дверь. Это ограничение очевидно может быть весьма проблематичным, если переход ведет, к примеру, в комнату, полную тяжело вооруженных людей или жерло вулкана.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Вульгарный

Цена: Нет

Маг получает штрафы, основанные на расстоянии так, будто бы он прорицает (ниже). Успехи применяются к фактору Длительность, который должен быть равен или превосходить время, прошедшее с открытия прохода. К примеру, заклинание требует фактор Длительности, равный четырем успехам, для открытия портала, который был закрыт 24 часа (с Пространством 3 четыре успеха открывают проходы, открытые месяц назад).

Механика Мистериума: **Пройти По Стопам**

Набор Костей: Смекалка + Расследования + Пространство

Иногда случается так, что след обрывается у старого (или даже недавнего) прохода в Пространстве и единственный выбор - повернуть назад или пройти вперед с надеждой на лучшее. Маги Мистериума используют эту механику для поисков артефактов и знания, ища их по многим закрытым, разбросанным по Гобелену порталам. Волеборцы Адамантиновой Стрелы используют эту механику во время преследования отступающего врага.

Прорицание (Пространство ОО)

Маг может наблюдать за местом удаленно. Он может использовать все свои чувства посредством "наблюдательного окна", что позволяет ему видеть, слышать, нюхать и даже касаться предметом с другой стороны. Это заклинание может использоваться для различных целей, от проверки любимых до шпионажа за заклятым врагом. Маги во все времена без сомнений использовали его для практически любой возможной цели.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Мимолетная (один ход)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Заклинательный бросок модифицируется симпатической связью мага с местом. Длительность на этом уровне - мимолетная (как только маг теряет концентрацию), но с Пространством 3 маг может колдовать это заклинание с длительной Длительностью (и Пространство 4 позволяем ему использовать продвинутое версии факторов Длительности).

Если он касается кого-либо через наблюдательное окно, для замечание целью делается рефлекторный бросок Смекалки + Собранности. Если он успешен, цель знает, что что-то только что коснулось её, но если у нее нет магических чувств, она не понимает, кто или что это было. Этих ощущений Спящему достаточно для проявления Неверия. Заклинатель не может влиять ни на что своим прикосновением, если только не включит в свое заклинание другие заклинания Пространства, такие как "Аппортация".

Колдуемое совместно с Духом 2, дает заклинателю возможность прорицать сквозь перчатку.

Механика Стражей Покрова: **Удаленное Наблюдение**

Набор Костей: Интеллект + Расследования + Пространство

Стражи Покрова часто используют подобную магию для наблюдения за жертвой перед определением последующего курса действий. Так же, маги Мистериума используют эту же механику для планирования дальнейших действий и удостоверения в безопасности точки назначения портала.

Симпатические Заклинания

Добавляя Пространство 2 к заклинанию, маг может воздействовать на сильно удаленные цели посредством симпатической связи. Смотрите "Симпатические Связи".

Неприкасаемый (Пространство 00)

Лучший метод избегания вреда в бою - не быть там, куда направлены атаки. Это заклинание позволяет магу выполнять легкие интуитивные воздействия на ткань пространства для ускользания от враждебного внимания. По большому счету, выдающееся уклонение выглядит совпадением, чем-то объяснимым для человека. Поэтому выглядящий неуклюжим маг вылетает из передраги, а изящный адепт боевых искусств протекает сквозь врагов как вода, умудряясь избегать на своем пути вреда в самый последний момент.

Практика: Охранение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: 1 Мана (опционально)

Маг получает один пункт брони за каждую точку, которой он обладает в Аркануме Пространства. Потратив одну Ману, он может увеличить длительность до одного дня. Многие маги колдуют

подобные защитные заклинания в начале дня как часть своих утренних ритуалов. Успехи используются в боевых попытках развеять щит.

Учтите, что эта магическая броня применяется против попыток схватить заклинателя (и его Защита, и броня Неприкасаемого вычитаются из набора костей того, кто пробует схватить мага), но она не защищает от попыток пересилить мага и/или причинить его урон после осуществления захвата.

Механика Серебряной Лестницы: **Изгибающиеся Нити**

Набор Костей: Смекалка + Оккультность + Пространство

Изгибая ткань Пространства волеборцы могут уклониться от вреда от рук врагов, так же, как и избежать вреда от простого стечения обстоятельств. Естественно, маги всех орденов используют похожую механику.

Вард (Пространство ОО)

Это заклинание создает барьер, преграждающий проникновение иных заклинаний Пространства, закрывая данную местность от удаленного наблюдения, телепортаций, манипуляций с пространством и тому подобного. По факту это заклинание "запирает" конкретное состояние Пространства данной области в одном месте, что делает сложным преодоление этой инерции без значительных усилий.

Вард делает челока, место или вещь иммунными к манипуляциям Пространства, наблюдению и тому подобному до тех пор, пока пространственный барьер не будет преодолен. (В случае особенно старых и/или параноидальных волеборцев это может потребовать месяцы или годы колдовства для вскрытия их Пространственного щита, и все это время цель будет вольна укреплять свои Варды или искать тех, кто так легкомысленно посягнул на его личное пространство).

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продленная (одна сцена)

Аспект: Скрытый

Цена: Нет

Простой успех защищает область в пять квадратных ярдов и наделяет Вард Потенциалом 1. Дополнительные успехи добавляются к Потенциалу Варда. Маг может добавлять факторы Цели для увеличения области.

Основанные на Пространстве заклинания (симпатическая магия, прорицание, телепортация и тому подобное), которые пытаются преодолеть Вард, должны превзойти его Потенциал своим. Каждый раз, когда одно из этих заклинаний проникает сквозь Вард, тот теряет один пункт Потенциала, что сказывается на его эффективности. Укрепление Варда - это исключение из обычных правил контроля заклинаний. Успешные заклинания Варда добавляют свой *превышающий* Потенциал Варду (то есть, разницу между новым и существующим Потенциалом), восстанавливают причиненный тому урон и возможно даже повышая его защиту (защищающийся маг не должен каждый раз заново создавать Вард, если только тот не был уничтожен атакой).

Пример: Морвран обладает Вардом с Потенциалом 5. Его старые противник Ангрбода

использует симпатическое заклинание для того, что бы послать телепатические угрозы. Потенциал заклинания Ангробы должен превышать Потенциал Варда. Удивительно, но Потенциал заклинания Ангрободы равен 7, поэтому оно проходит. Преодоление Варда разрушает Вард на один пункт его Потенциала (несомтря на то, что заклинание Ангрободы превышает потенциал Варда на два пункта, Вард уменьшается лишь на один пункт после каждого пробивания). Морвран вновь колдует заклинание Вард, но восстанавливаются лишь те пункты Потенциала, которые превышают существующий на данный момент. Что означает, что Морврану нужно выкинуть выдающийся успех (пять успехов), так как сейчас потенциал его Варда равен 4.

Заклинание Пространства 3 "Бан" позволяет магу добавлять Баны к своему Варду, что не позволит конкретному феномену, он насекомого до автомобиля, пройти сквозь его Вард.

Механика Адамантиновой Стрелы: **Незримый Страж**

Набор Костей: Решимость + Оккультизм + Пространство

Защита Святыни от шпионов - должность, с радостью принимаемая большинством членов Адамантиновой Стрелы. Для тех, кто овладел этой механикой, подобная работа возможно - самая простая. Волеборцы Серебряной Лестницы используют ту же магию для защиты своих личных апартаментов.

ООО Послушник Пространства

ОООО Адепт Пространства

ООООО Мастер Пространства

Spirit

О Новопосвященный Духа

ОО Новичок Духа

ООО Послушник Духа

ОООО Адепт Духа

ООООО Мастер Духа

Time

О Новопосвященный Времени

ОО Новичок Времени

ООО Послушник Времени

ОООО Адепт Времени

ООООО Мастер Времени